JUNI | JAHRGANG ▸ 12 | AUSGABE ▸ 3/00 | ARTIKEL-NR. ▸ 32 00340

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

Game of the Month

Pokémon Special Pikachu Edition™

Mit Pikachu ins Abenteuer!

Starcraft 64

Das Schicksal der Galaxie liegt in euren Händen!

Pokémon Snap

Der nächste Pokémon-Hammer für das Nintendo 64!

Wario Land III

Special-Tipps zum neuen Game Boy-Highlight!

Doppel-Poster

Pokémon Stadium / Starcraft 64

Support Zone

8 Seiten Tipps, Tricks und Cheats!

Nintendo®

GAME BOY COLOR™ *im trendigen "Pokémon-Gelb", oder poppigen Türkis-Blau. Komplett mit Batterien (ohne Spiel).*

Gelb	291 699 K	149,95
Türkis	291 703 H	149,95

19,95

je 149,95

149,95

24,95

Link-Kabel für Game Boy™, *unentbehrlich wenn Du Deine Pokémon tauschen oder gegeneinander kämpfen lassen willst.*

Best.-Nr.	240 884 7	19,95

POKÉMON STADIUM™ *für N 64. Mit dem dazugehörenden Transfer-Pak, kannst Du Dein GB Pokémon jetzt auch auf dem N 64 spielen und sogar Deine besten Pokémon zwischen beiden Systemen austauschen.*

Best.-Nr.	411 209 2	149,95

Und hier ist der **Stadium-Spieleberater** *randvoll mit Tipps und Kniffen zu dem neuen Spiel.*

Best.-Nr.	411 338 2	24,95

POKÉMON™*

Schnapp' sie Dir alle!™

bei

OTTO

je 199,-

KULT!

Kultig und unentbehrlich für das neue Pokémon Stadium™!

Das N 64 *in coolem Ocean Blue oder geheimnisvollem Atomic Purple. Mit 1 Controller in gleicher Farbe. Ohne Spiel.*

Ocean Blue	252 629 F	199.-
Atomic Purple	252 563 F	199.-

4er Pack 19,95

NEU!

Neu für Deinen Game Boy™!

Spiele-Box für Game Boy™ Spiele. *In dieser chicen Box, kannst Du zwei GB Spiele + Anleitung sicher aufbewahren. Das Cover passt in die transparente Außenhülle. 4 Stück in einer Packung zur Aufbewahrung von 8 Spielen. Ohne Inhalt.*

Best.-Nr.	319 848 5	19,95

TOP - NEUHEIT!

Pokémon die Gelbe Edition *für den* **Game Boy™** *und Game Boy Color™. Triff die Figuren aus der TV-Serie wie z.B. Pikachu™, Ash und das Team Rocket. Und finde das versteckte Mini-Game!*

Best.-Nr.	269 911 7	69,95

Dazu **der Original Spieleberater** *mit vielen Tipps und Tricks zur neuen Gelben sowie der Roten und Blauen Pokémon-Edition.*

Best.-Nr.	327 289 1	24,95

Gelbe Editi

69,95

24,95

TOP-NEU-HEIT!

Mein Wunschzettel:

	Best.-Nr.
	Best.-Nr.
	Best.-Nr.
	Best.-Nr.

Bequem bestellen, rund um die Uhr

OTTO -Bestell-Hotline 0180/53030

Noch mehr Pokémon Artikel findest Du ab Juli in unserem neuen Hauptkatalog oder unter www.otto.de/telespiele

Bestell-Hotline rund um die Uhr

0180 / 530 30

(24Pf./Min./Telekom-Tarif)

Otto-Versand (GmbH & Co.), 22172 Hamburg • © 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo

geplättet!

Hallo allerseits! Der Mai ist gekommen, der Sommer nähert sich mit immer größer werdenden Schritten und wieder einmal findet in Los Angeles die wichtigste Videospielmesse des Jahres statt, die Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Wir haben natürlich weder Kosten noch Mühen gescheut, um euch direkt vom Nintendo-Messestand die heißesten News zu besorgen. Korrespondent vor Ort war diesmal niemand geringeres als unser Chefredakteur Claude M. Moyse. Und, so viel sei vorab schon mal verraten, die Qualität der vorgestellten Spiele für das Nintendo64 und den Game Boy Color hat selbst unseren unerschütterlichen Chefredakteur aus den Socken gehauen! Kein Wunder, wurden doch ausschließlich Spiele-Highlights der Superlative gezeigt! Als endlich die ersten Worte aus dem Lautsprecher unseres Konferenztelefons schallten, trauten wir unseren Ohren nicht: „**Dinosaur Planet**! Eine 512 MBit starke Mischung aus Zelda und Jurassic Park für das Nintendo64! Mit zwei neuen Helden, Sabre und Crystal!" Sollte sich da etwa eine Konkurrenz für den hylianischen Helden ankündigen? Der tapfere Streiter aus Hyrule hat jedoch auch einiges in petto: „**The Legend Of Zelda - Majora's Mask**! Und eine brandneue Zelda-Trilogie für den Game Boy Color!" Aber damit nicht genug, euphorisch tönte es: „**Mario Tennis**! Spiel, Satz und Sieg auf dem Nintendo64! **Mickey's Speedway USA**! Ein neuer Nintendo64-Fun Racer mit Micky Maus und seinen Freunden! Banjo und Kazooie kehren in **Banjo-Tooie** auf das Nintendo64 zurück!"

Es folgten Spiele-Highlights im Sekundentakt. „**Donkey Kong Country**! Der Jump'n'Run-Klassiker auf dem Game Boy Color! Sensationell! Und nicht zu vergessen: Die absoluten Favoriten... **Pokémon Gold** und **Silber**! Mehr als 100 neue Pokémon! Ashs neue Abenteuer, komplett in Farbe!"

Nach einer kurzen Atempause folgten weitere News aus dem Pokémon-Center: „**Pokémon Puzzle League**! Schweißtreibende Puzzle-Duelle im Stile von **Tetris Attack**! Auf Nintendo64 und Game Boy Color! Und das **Pokémon Pikachu 2 GS**! Jetzt mit Farbbildschirm und Infrarotschnittstelle!"

Wie bereits erwähnt: Die E3 ist eine Spielemesse der Superlative! Und auch wenn einige der vorgestellten Spiele noch ein bisschen auf sich warten lassen, wird der Videospiele-Sommer keinesfalls langweilig: Die **Pokémon Special Pikachu Edition** versetzt alle Pokémon-Fans in helle Aufregung, während **Starcraft 64** für authentisches Science Fiction-Feeling sorgt. Weitere Infos für eine heiße Spielesaison findet ihr in dieser Ausgabe. Viel Spaß und einen schönen Sommer!

EUER PATRICK A. FABRI

INHALT

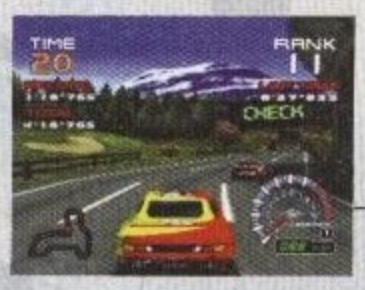
GAME OF THE MONTH

08 Pokémon – Special Pikachu Edition NINTENDO64

AREA 64

NINTENDO64

18 Pokémon Snap
22 Starcraft 64
26 Ridge Racer 64
28 International Superstar Soccer 2000
30 International Track'n'Field Summer Games
32 Tony Hawk's Skateboarding
33 Hercules
34 F1 Racing Championship
35 Tazmanian Express



RUBRIKEN

03 Editorial
16 System Charts
36 Player's Lounge
39 Impressum
52 Pokémon-Center
78 News Flash
81 Final Stage

SPECIALS

06 Behind the Scenes Interview mit den Starcraft 64-Programmierern
40 Hardware Special: Nintendo64 Transfer Pak
41 Doppelposter Pokémon Stadium/Starcraft 64
45 Hardware Special: Game Boy-Zubehör
46 Comic Fun N-Gang vs. Nintendo
76 Castlevania-Zeichenwettbewerb Die Gewinner!

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
0 60 26 95 03 08

Inhalt

PORTABLE POWER

58 Asterix – Auf der Suche nach Idefix GAME BOY COLOR

59 Looney Tunes Collector – Attacke vom Mars

60 International Karate 2000

61 Toonsylvania

62 Lemmings

63 Cross Country Racing
Wings of Fury

64 Tony Hawk's Skateboarding
Konami GB Collection Vol. 3

65 F1 Racing Championship
Die 24 Stunden von Le Mans

66 Rayman · DSF Fußball Manager
RTL Fußballmanager · Casper

67 Croc · Jay und die Spielzeugdiebe
ISS 2000 · X-Men: Mutant Academy

SUPPORT ZONE

68 Tipp Special: Wario Land 3

72 Tricks & Cheats

74 Hotline

SPIELE-HOTLINE

0 60 26 94 09 40
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

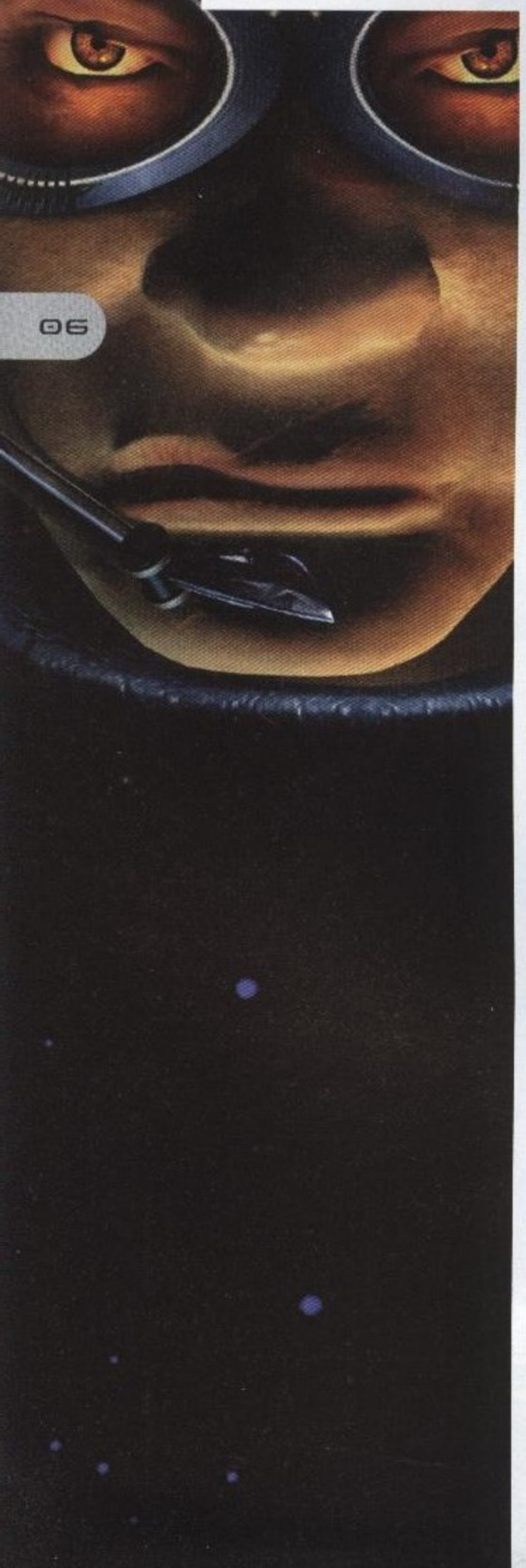
01 30 58 06
Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

BEHIND

STARCRAFT 64

Ein Gespräch mit den STARCRAFT-Programmierern bei Mass Media

Mit Starcraft 64 steht nach Command & Conquer ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel für das Nintendo64 in den Startlöchern. Das Spiel selbst gehört zu den erfolgreichsten Strategie-Titeln der vergangenen Jahre. Grund genug also, sich mit den verantwortlichen Programmierern ein wenig zu unterhalten...



CN: Starcraft 64 ist ein faszinierendes, äußerst umfangreiches Echtzeit-Strategiespiel, das ursprünglich für den PC entstanden ist. Das Spiel ist weltweit eines der erfolgreichsten und auch beliebtesten Strategiespiele überhaupt. Seid ihr selbst auch echte Starcraft-Fans?

MM: Selbstverständlich! Als man uns fragte, ob wir die Umsetzung für das Nintendo64 übernehmen wollten, waren wir begeistert. Und obwohl wir sehr lange daran gearbeitet haben, spielen wir das Spiel immer noch sehr gerne (lacht). Vor allem der Zweispieler-Modus ist hervorragend und macht eine Menge Spaß!

CN: Man merkt, dass dieser Titel mit viel Liebe zum Detail programmiert wurde. Wie viele Personen waren an diesem Mammut-Projekt beteiligt und wie lange hat die Arbeit daran gedauert?

MM: Wir haben darauf geachtet, möglichst alle Details zu erhalten – gerade der Detailreichtum unterstützt ja die Atmosphäre des Titels ungemein. Insgesamt haben sechs Personen ein bisschen länger als ein Jahr an der Umsetzung gearbeitet. Momentan erfährt die deutsche Version des Spiels den letzten Feinschliff. Das Projekt ist sozusagen beinahe abgeschlossen.

CN: Bei **Starcraft 64** handelt es sich ja um die Übertragung des gleichnamigen PC-Titels auf das Nintendo64. Gibt es große Unterschiede zwischen den beiden Versionen? Oder konntet ihr das Spiel problemlos umsetzen?

MM: Natürlich gibt es ein paar Unterschiede zwischen der PC-Version und der Nintendo64-Version des Spiels. Es ist etwas anderes, ob das Spiel auf einer CD-Rom für den PC oder einem Spielmodul für das Nintendo64 gespeichert wird. Wir haben jedoch alle technischen Register gezogen und eine beinahe identische Version gezaubert. Bedenkt man, dass ein PC sehr viel teurer ist, so spielt die Nintendo64-Version den PC klar an die Wand.

CN: Wie sehen die Unterschiede zwischen den beiden Versionen im Detail aus?

MM: Der Hauptunterschied sind zweifelsohne die neuen Zwischensequenzen – da sich nicht alle Videos der PC-Version auf das Nintendo64-Spielmodul bannen ließen, mussten wir zu ein paar Tricks greifen. Die überarbeiteten Zwischensequenzen sind dem Nintendo64 perfekt angepasst und stehen, was die gesamte Stimmung des Spiels angeht, der PC-Version in nichts nach. Leider mussten auch ein paar Sprachsamples der Schere zum Opfer fallen – wir haben dabei aber stets darauf geachtet, die Atmosphäre des Spiels nicht zu beeinflussen. Zu guter Letzt mussten wir noch die Spielsteuerung überarbeiten, da es für das Nintendo64 keine Maus und keine Tastatur gibt. Die auf den Nintendo64-Controller angepasste

the scene

„Das Spiel ist sehr, sehr umfangreich. Fragt z.B. unsere Spieletester: Selbst die erfahrensten Tester benötigten mehr als zwei Wochen, um das Spiel komplett durchzuspielen.“

Steuerung ist übrigens sehr intuitiv, man kann sich daher noch besser auf das Spielgeschehen konzentrieren. Mit der R-Taste kann man beispielsweise bis zu achtzehn Einheiten auf einen Schlag anwählen. Das ist ein sehr nützliches Feature!

CN: Wie umfangreich ist **Starcraft 64** eigentlich? Und wie viele Missionen bietet das Spiel?

MM: Das Spiel ist sehr, sehr umfangreich. Fragt z.B. unsere Spieletester: Selbst die erfahrensten Tester (und das sind waschechte Starcraft-Profis) benötigten mehr als zwei Wochen, um das Spiel komplett durchzuspielen.

Starcraft 64 enthält alle ursprünglichen Starcraft-Missionen sowie alle Missionen aus dem für den PC erschienen Brood Wars-Erweiterungspack. Außerdem gibt es auf dem Nintendo64-Modul noch ein weiteres „Schmankerl“, nämlich ein paar Nintendo64-exklusive Missionen!

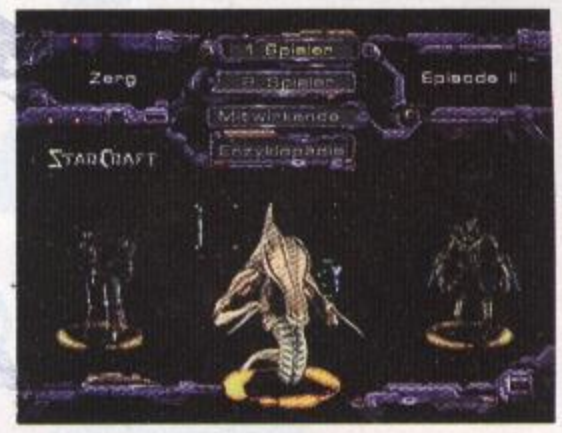
CN: Unterstützt **Starcraft 64** eigentlich das Nintendo64 Expansion Pak?

MM: Das Spiel funktioniert sowohl mit als auch ohne das Expansion Pak. Allerdings kann der Spieler nur mit dem Nintendo64 Expansion Pak den vollen Umfang von **Starcraft 64** nutzen. Auf Grund des Umfangs der Brood Wars-Missionen benötigen diese unbedingt den zusätzlichen Speicher. Dies trifft übrigens auch für den Zweispieler-Modus zu. Wir sind aber sicher, dass mittlerweile die meisten Nintendo64-Spieler sowieso ein Expansion Pak besitzen. Wenn nicht, dann ist spätestens **Starcraft 64** definitiv ein Grund, sich dieses essentielle Zubehör zuzulegen (lacht).

CN: Wie sehen eure Pläne nach **Starcraft 64** aus? Habt ihr bereits weitere Spiele in Planung oder arbeitet ihr gar schon intensiv an anderen Projekten?

MM: In der Vergangenheit haben wir ja bereits viele Spiele für das Nintendo64 umgesetzt, dazu zählen Spiele wie **Bass Masters 2000** oder **Namco Museum** (Noch nicht in Deutschland erschienen – Die Red.). Wir arbeiten derzeit an der Umsetzung eines weiteren Spiels von Namco und eines Power Rangers-Spiels für das Nintendo64. Daneben arbeiten wir aber auch schon an einem eigenständigen Titel – dazu sei nur so viel verraten: Es handelt sich um eine Extremsport-Simulation, die wir im Auftrag von Nintendo entwickeln... Neben Echtzeit-Strategiespielen zählen Sportspiele übrigens zu unseren Lieblingsspielen.

CN: Das hört sich interessant an, wir sind gespannt. Vielen Dank für dieses Gespräch!



game of the month

game of the

Pikachu, Mauzi, Glumanda, Relaxo, Taubsi und Schiggy sind nur einige der 150 putzigen Charaktere, die Pokémon zu DEM Spiel des neuen Jahrtausends machen! Vor allem Pikachu ist – nicht allein aufgrund des TV-Erfolgs – zum uneingeschränkten Superstar unter den Pokémon geworden. Und nun ist es endlich soweit – wir präsentieren euch Pikachu in seiner „eigenen" Edition: Pokémon Special Pikachu Edition! Und was es darin, gegenüber der Roten und Blauen Edition, Neues gibt, das lest ihr auf diesen Seiten! [JK]

© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Game of the Month

Für die zwei Leute in Europa, die Pokémon noch nicht kennen!

In **Pokémon** schlüpft ihr in die Rolle von Ash Ketchum. Ash träumt davon, einmal der weltbeste Pokémon-Trainer zu werden. Mit eurer Hilfe wird Ash sein Ziel erreichen, doch bis dahin ist viel zu tun!

Eure Reise beginnt in Alabastia. Professor Eich, der Pokémon-Experte, gibt euch kostenlos euer erstes Pokémon. Dann kann es auch schon losgehen! Ash entdeckt eine von Pokémon bevölkerte Welt – eine Welt voller Abenteuer!

Hier erhaltet ihr euer erstes Pokémon und den praktischen Pokédex!

Außer den Pokémon leben dort natürlich auch viele andere Personen, und nicht jeder ist Ash wohlgesinnt. Da gibt es zum Beispiel die Team Rocket-Mitglieder: Eine Bande von Schurken, die es unter der Führung ihres Oberbosses Giovanni auf die Weltherrschaft abgesehen hat. In der Gelben Version des Spiels trefft ihr mehrfach auch auf Jessie und James, das infernalische Duo aus der TV-Serie! Trotz aller Widrigkeiten kann sich Ash aber stets auf eines verlassen: Seine Pokémon! Sie kämpfen für ihn, und alle 150 zu sammeln, das ist sein erklärtes Ziel!

Pokémon: Cool-Tour

Auch in der Gelben Edition beginnt es damit, das Ash Ketchum in Alabastia von Professor Eich sein erstes Pokémon erhält. Anders jedoch als in der Roten und Blauen Edition könnt ihr nicht mehr zwischen Schiggy, Glumanda und Bisasam wählen, sondern erhaltet sofort das knuddelige Pikachu. Es folgt euch von nun an auf Schritt und Tritt und verspürt – wie auch in der TV-Serie – keinerlei Lust, sich in einen Pokéball zu begeben. Während des Spiels könnt ihr Pikachu übrigens sogar ansprechen. Es wird euch dann antworten und Weisheiten von sich geben wie zum Beispiel: „Pika-Pika-Chuuuu!"

Pikachu, euer Freund und Begleiter!

In diesem Labor erhaltet ihr von Professor Eich euer Pikachu. Nun kann eure abenteuerliche Reise beginnen!

Pikachu zeigt euch in diesem Fenster, wie es sich fühlt!

Gary, der Dauernerver!

Bevor ihr das Labor wieder verlassen könnt, fordert Gary, Ashs Dauer-Rivale, euch zu einem Duell heraus. Er möchte unbedingt herausfinden, wer von euch der Stärkere ist. (Solltet ihr verlieren, könnt ihr Ashs Mutter besuchen. Dort werdet ihr mit frischer Energie versorgt!)

Gary beginnt seine Reise mit dem Pokémon Evoli. Evoli entwickelt sich wahlweise zu einem von drei verschiedenen Pokémon: Aquana, Blitza oder Flamara. In welches Pokémon es sich verwandelt, hängt allerdings ganz vom Spielverlauf ab!

 # 135 Evoli

 # 134 Aquana

Verliert ihr das Duell gegen Gary in Professor Eichs Labor, entwickelt sich Evoli zu Aquana (Typ: Wasser).

 # 135 Blitza

Wenn ihr den Kampf in Professor Eichs Labor westlich von Vertania City gegen Gary gewinnt, entwickelt sich das Evoli zu Blitza, einem Elektro-Pokémon.

 # 136 Flamara

Wenn ihr das Duell in Professor Eichs Labor gewinnt, aber den Kampf gegen Gary westlich von Vertania City verliert oder umgeht, wird aus Garys Evoli das Feuer-Pokémon Flamara.

Entwicklung

In der Welt der Pokémon können sich außer Evoli natürlich auch andere Pokémon entwickeln. Hier wird beispielsweise ein Kleinstein zu einem Georok. Die Entwicklung eines Pokémon könnt ihr dadurch auslösen, dass ihr es fleißig trainiert. Hat es einen bestimmten Level erreicht, geschieht das Wunder der Entwicklung!

Ihr könnt aber auch bestimmte Gegenstände (z.B. den Mondstein) einsetzen. Auch dabei kann sich Überraschendes tun. Es gibt einige Pokémon, die sich nur weiterentwickeln, wenn sie getauscht wurden. Gengar ist ein solches Pokémon. Tauscht ihr mittels Universal Game Link-Kabel Alpollo mit einem Freund, entwickelt es sich zu Gengar weiter.

the month

58 Fukano

83 Porenta

Gelb = Bunt

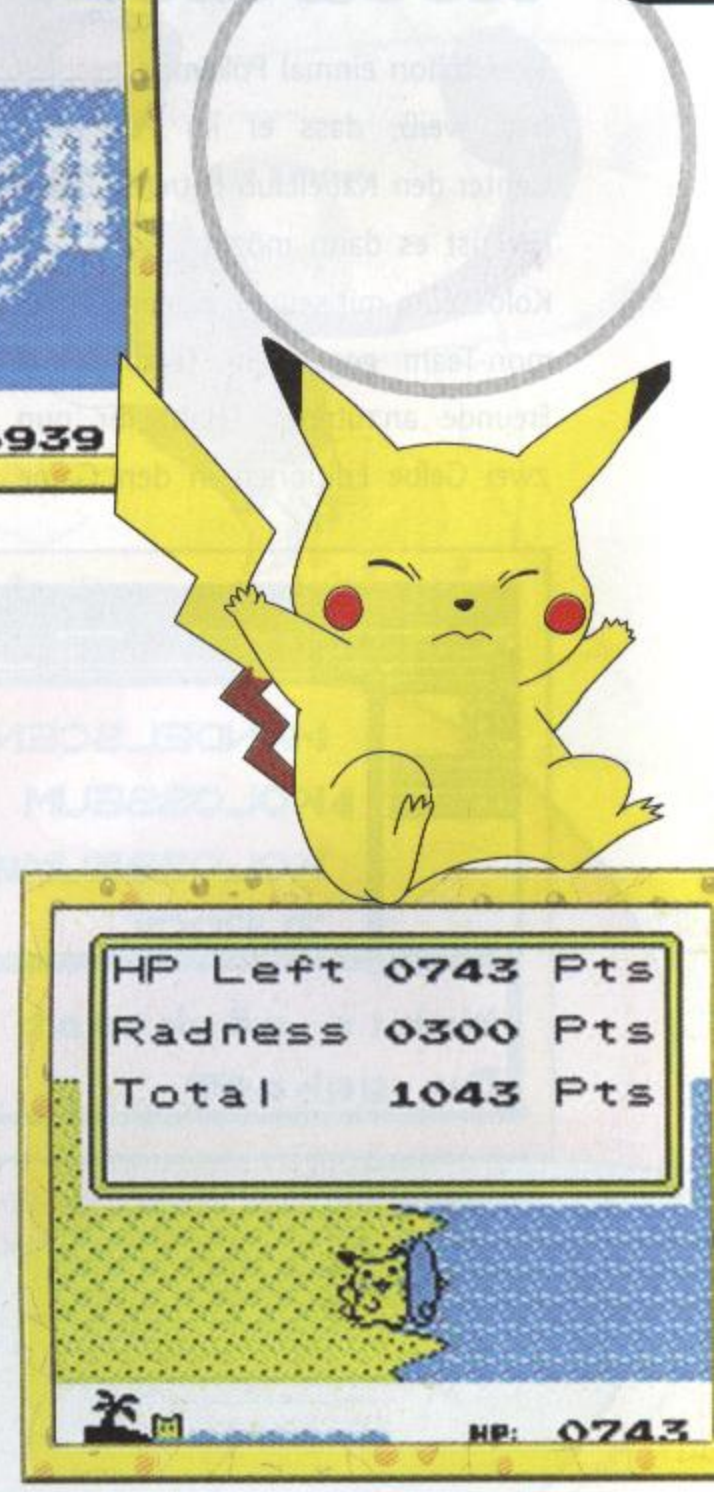
Die Programmierer der **Pokémon Special Pikachu Edition** haben etliche grafische Innovationen eingebaut! Speziell auf den **Game Boy Color** abgestimmt erstrahlen deshalb einige Städte bzw. Orte in völlig neuem Farbglanz! Kein Wunder also, dass sich genaues Hinschauen doppelt lohnt: Zum einen könnt ihr Ausschau nach weiteren Pokémon für euren Pokédex halten, und zum anderen könnt ihr prüfen, ob euch die neuen Farben gefallen!

30 Nidorina

Bonusspiel: Am Strand mit Pikachu

In **Pokémon Special Pikachu Edition** findet ihr auch ein Bonusspiel, das es in sich hat! Wie jeder erfahrene Pokémon-Trainer weiß, kann ein Pikachu unter keinen Umständen eine Wasser-Attacke erlernen – außer jedoch in **Pokémon Stadium** für das Nintendo64! Verfügt ihr über ein Pikachu, das die VM03 Surfer erlernt hat, könnt ihr in der Gelben Edition das Bonusspiel angehen! Zu diesem Zweck müsst ihr mit dem **Nintendo64 Transfer Pak** das Pikachu aus dem Nintendo64 in euer Game Boy-Spiel übertragen! Danach geht ihr zu einer bislang unscheinbaren Strandhütte, die sich südlich von Fuchsania City befindet. Dort lebt ein Surfer namens Dude. Sprecht ihn an, dann wird er euch erklären, was zu tun ist. Und anschließend heißt es: „Hoppla, jetzt surfe ich!"

Für jeden Stunt, den ihr ausführt, erhaltet ihr Punkte. Doch allzu lange dürft ihr euch auf dem Wasser nicht aufhalten, denn auch für die nicht benötigte Zeit gibt es saftig Punkte. Habt ihr euren Wellenritt absolviert, könnt ihr in die Hütte zu Dude zurückkehren, eure Highscores anschauen und diese sogar mittels **Game Boy Printer** ausdrucken!



Game of the

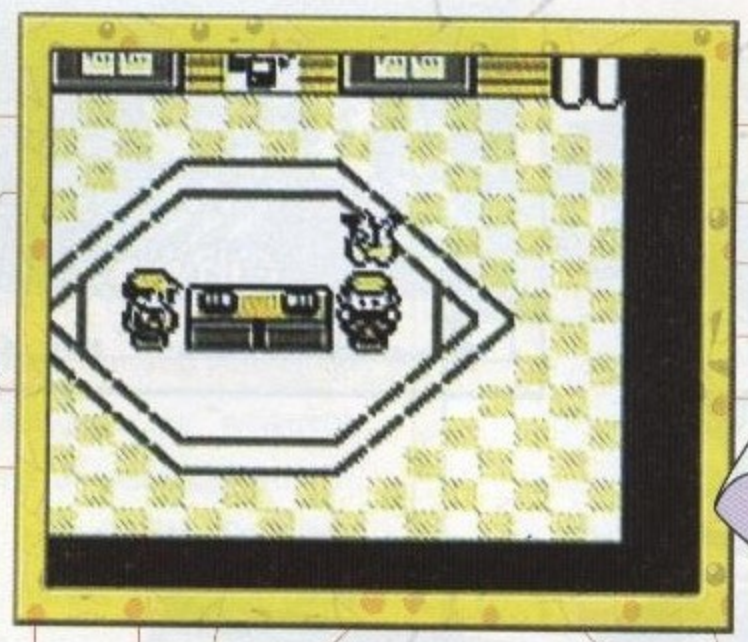
Für die Ewigkeit gedruckt!

In Pokémon Yellow Special Pikachu Edition könnt ihr jetzt mittels Game Boy Printer verschiedene Daten ausdrucken, so zum Beispiel euer Pokémon-Diplom (das ihr erhaltet, wenn ihr alle 150 Pokémon gesammelt habt). Oder ihr könnt eure Highscores aus dem Bonusspiel mit dem surfenden Pikachu auf Papier festhalten. Ja, ihr könnt sogar die Pokédex-Daten eurer Pokémon ausdrucken! So habt ihr die Möglichkeit, euren eigenen Pokédex anzulegen, indem ihr diese Daten in ein Heft einklebt!

Noch mehr Duell-Spaß!

Wer schon einmal Pokémon gespielt hat, weiß, dass er im Pokémon-Center den Kabelclub betreten kann. Hier ist es dann möglich, im Menü Kolosseum mit seinem eigenen Pokémon-Team gegen ein Team seiner Freunde anzutreten. Habt ihr nun zwei Gelbe Editionen in den Game Boys und sie mittels **Universal Game Link-Kabel** verbunden, könnt ihr das neue Menü Kolosseum 2 anwählen. Hier dürft ihr, ähnlich wie in **Pokémon Stadium** für das Nintendo64, in drei verschiedenen Cups, die ihre eigenen Regeln haben, gegeneinander antreten.

Entscheidet hier, ob ihr tauschen oder kämpfen wollt!



Im Kolosseum könnt ihr gegen eure Freunde zum ultimativen Pokémon-Kampf antreten.

Game of the Month

Poké-Cup

Im Poké-Cup könnt ihr mit drei Pokémon antreten, die einen Level von 50-55 besitzen. Die Summe der Level der drei Pokémon darf aber 155 nicht übersteigen. (Das Pokémon Mew darf an diesem Cup leider nicht teilnehmen!)

Petit-Cup

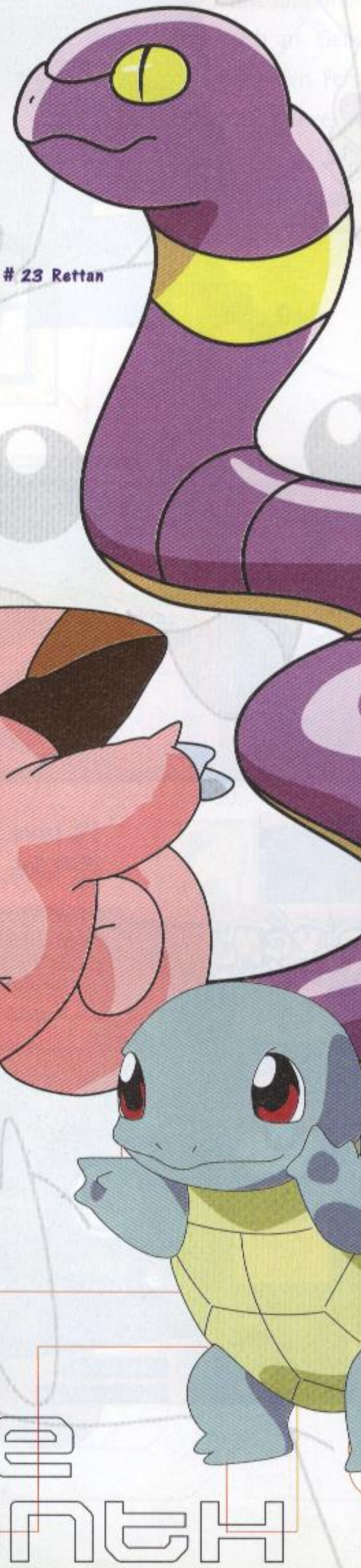
Pokémon, die am Petit-Cup teilnehmen, dürfen nur 2 Meter groß und 20 Kilo schwer sein, außerdem dürfen nur Pokémon mit einer Stärke von Level 25 bis 30 teilnehmen.

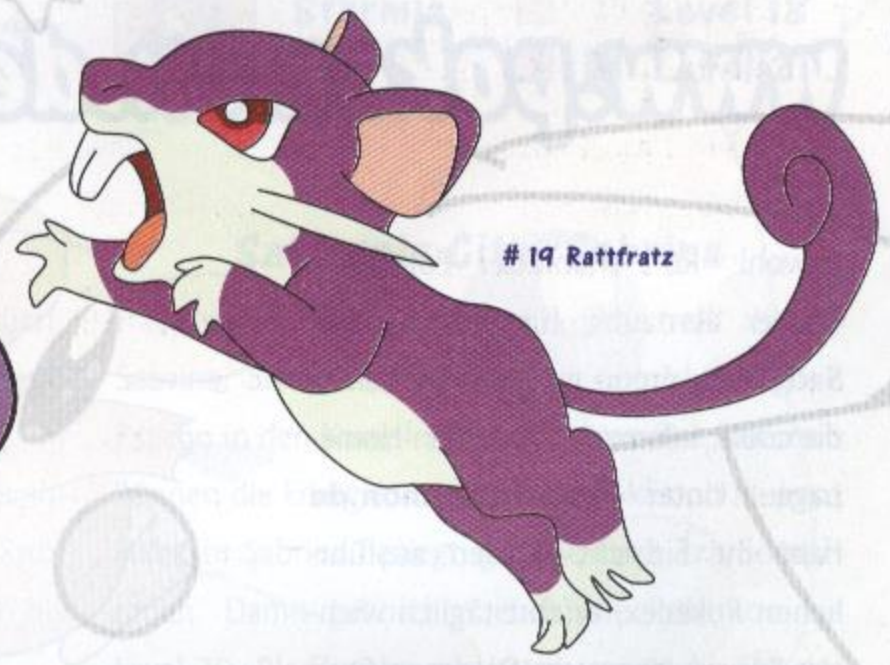
Maximaler Dreierteam-Gesamtlevel: 80! (Der Tabelle könnt ihr entnehmen, welche Pokémon für diesen Cup in Frage kommen.)

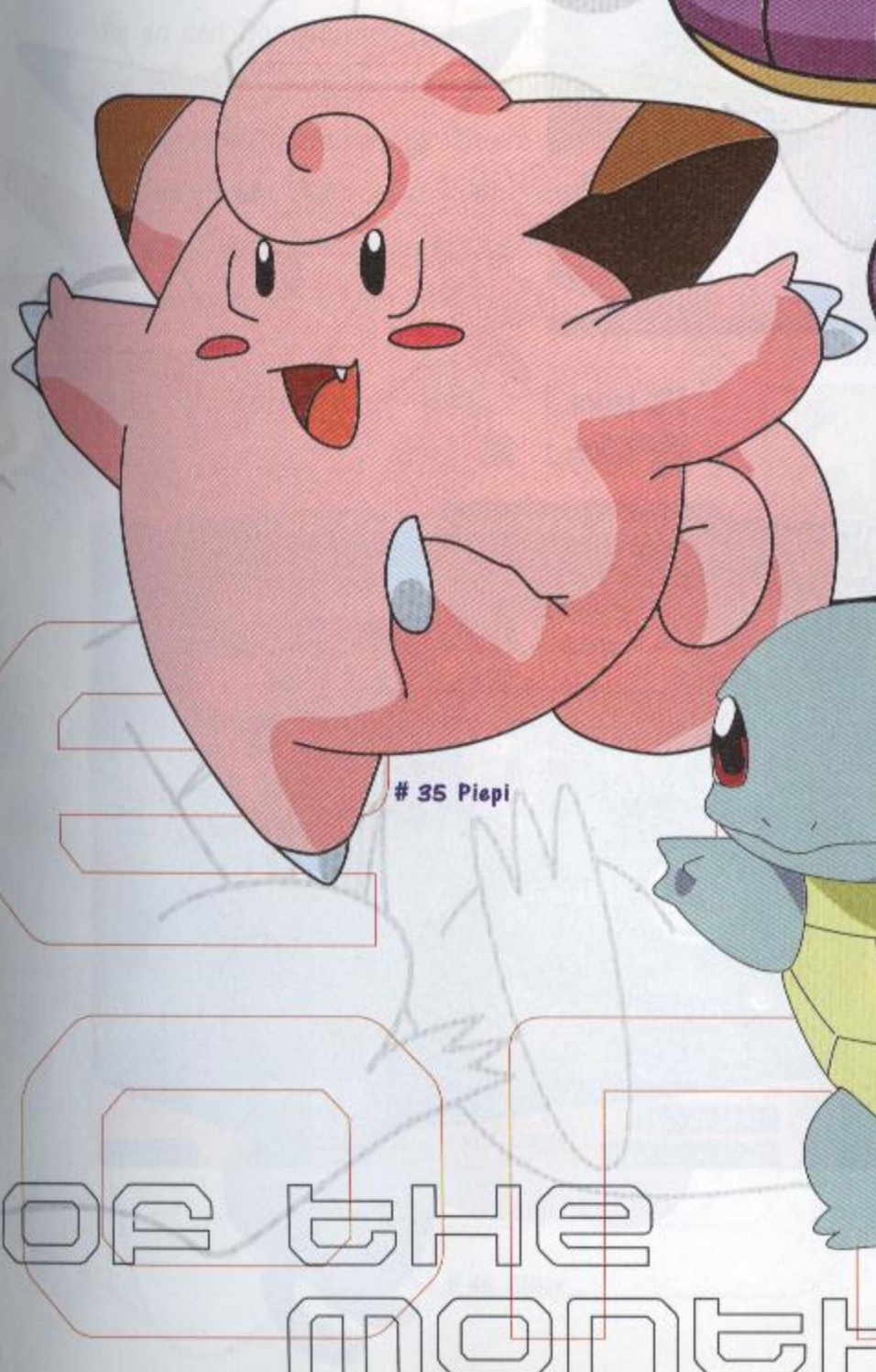
Pika-Cup

Hier könnt ihr drei Pokémon einbringen, die jeweils einen Level zwischen 15 und 20 besitzen. Die Summe der Level der drei Pokémon darf 50 nicht übersteigen. (Auch am Pika-Cup darf Mew leider nicht teilnehmen.)

# 01	BISASAM
# 04	GLUMANDA
# 07	SCHIGGY
# 10	RAUPY
# 13	HORNLIU
# 16	TAUBSI
# 19	RATTFRATZ
# 21	HABITAK
# 23	RETTAN
# 25	PIKACHU
# 27	SANDAN
# 29	NIDORAN ♀
# 32	NIDORAN ♂
# 35	PIEPI
# 37	VULPIX
# 39	PUMMELUFF
# 41	ZUBAT
# 43	MYRAPLA
# 46	PARAS
# 50	DIGDA
# 52	MAUZI
# 54	ENTON
# 58	FUKANO
# 60	QUAPSEL
# 63	ABRA
# 66	MACHOLLO
# 69	KNOFENSA
# 74	KLEINSTEIN
# 81	MAGNETILO
# 83	PORENTA
# 90	MUSCHAS
# 92	NEBULAK
# 98	KRABBY
# 100	VOLTOBAL
# 102	OWEI
# 104	TRAGOSSO
# 109	SMOGON
# 116	SEEPER
# 118	GOLDINI
# 129	KARPADOR
# 132	DITTO
# 133	EVOLI
# 138	AMONITAS
# 140	KABUTO
# 147	DRATINI

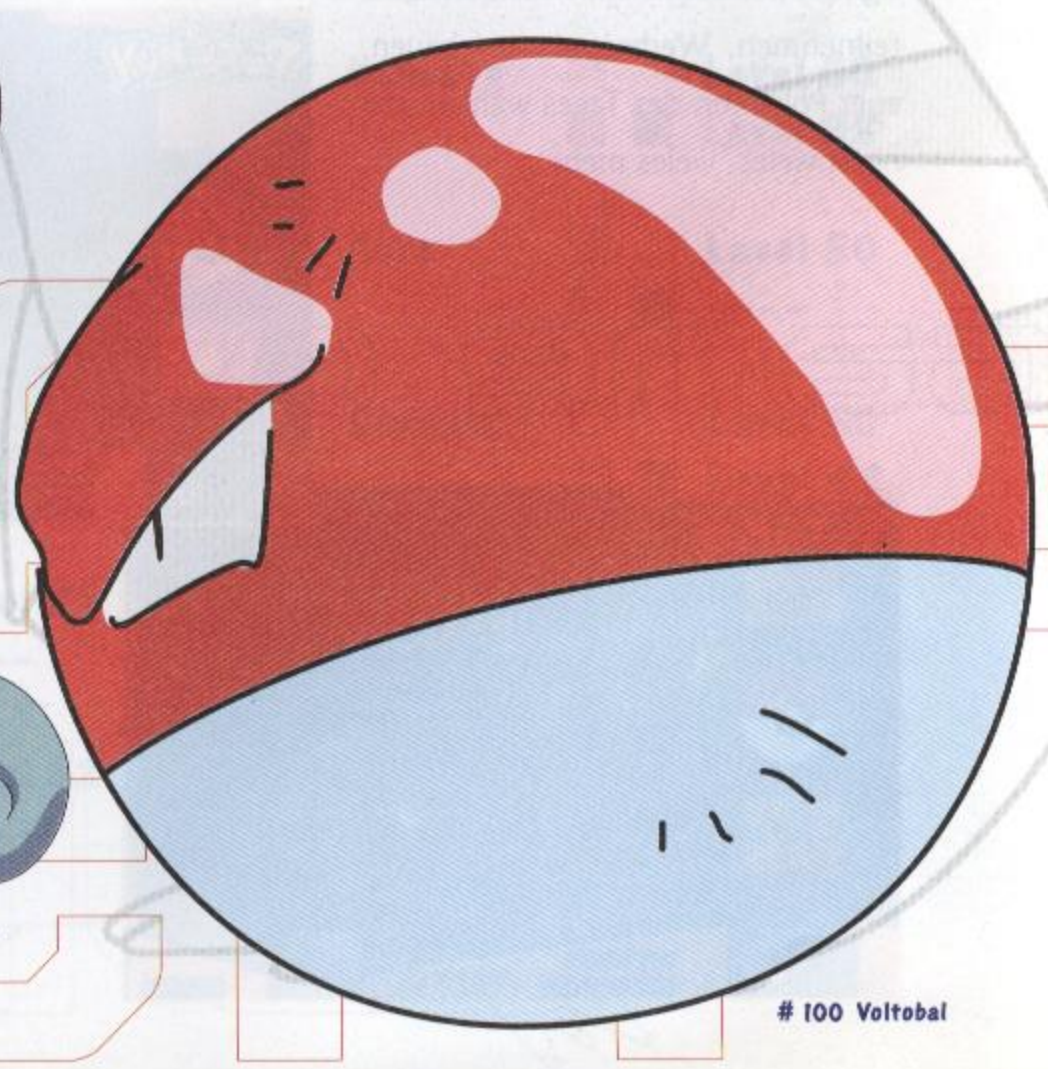

23 Rettan


19 Rattfratz



35 Piepi

07 Schiggy

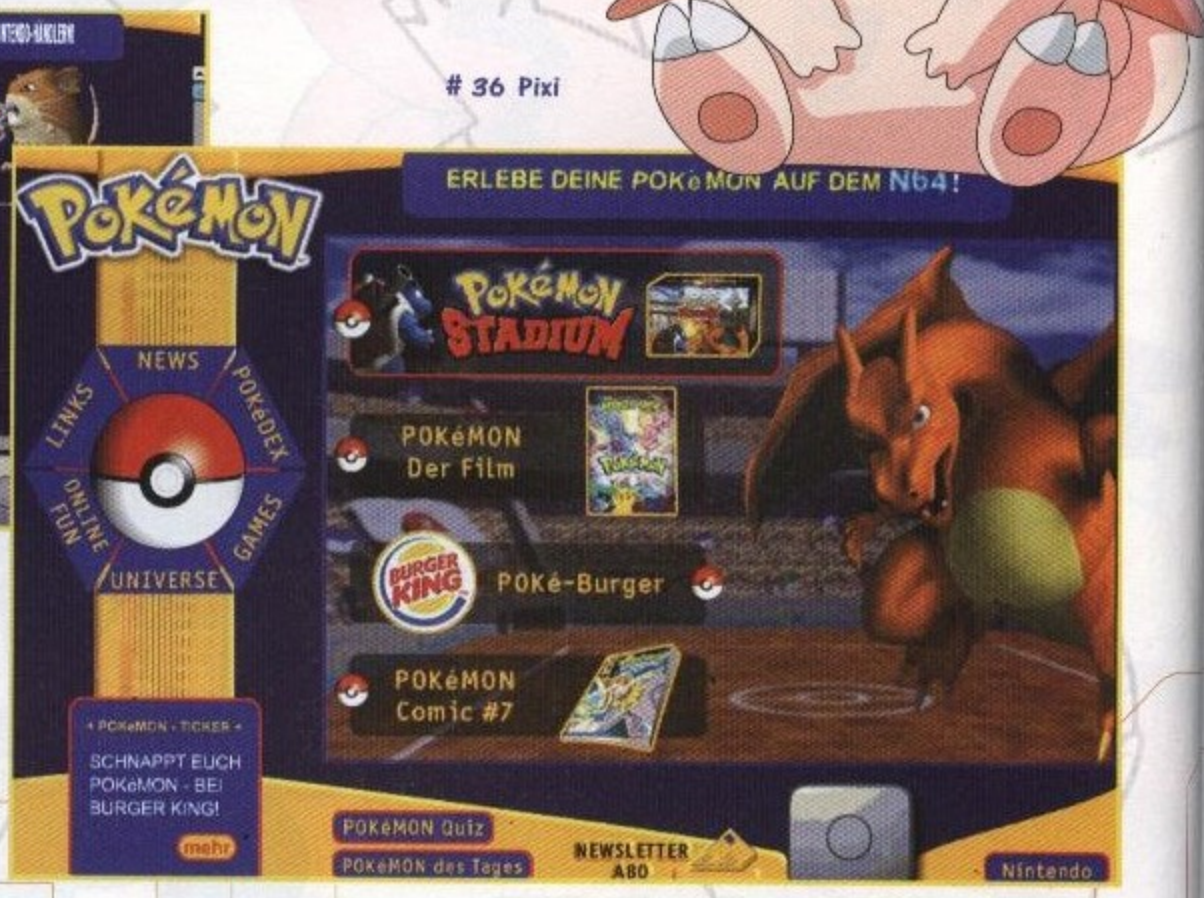

100 Voltobal

Das Buch der Bücher

Wer bei **Pokémon Special Pikachu Edition** konkrete Hilfe braucht, dem wird geholfen: Der offizielle Spieleberater der Nintendo-Profis ist nun erhältlich! Alle Infos zur Roten, Blauen und Gelben Edition, sowie zahlreiche Tipps und Tricks, detaillierte Karten, ausführliche Erläuterungen zu Kampfstrategien, ein umfangreicher Pokédex und natürlich die Aufenthaltsorte aller Pokémon sind in diesem ausführlichen Buch enthalten! Wer mit diesem Buch auf die große Reise durch die Pokémon-Welt geht, für den ist der Titel „Meistertrainer" fast schon in greifbarer Nähe...

www.pokemon.de

Sowohl für erfahrene Pokémon-Trainer als auch für Anfänger in Sachen Pokémon gibt es im Internet die coole, informative Pokémon-Homepage. Unter **www.pokemon.de** habt ihr Einsicht in den ausführlichen Pokédex, erfahrt täglich wichtige News, könnt am Pokémon-Quiz teilnehmen, Werbespots anschauen, euer Pokémon des Tages wählen und noch vieles, vieles mehr...



GAME OF THE MONTH

Die Arenaleiter

In nahezu jeder größeren Stadt könnt ihr eine Pokémon-Arena vorfinden. Acht Arenen sind es insgesamt. Um euer Ziel, der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden, zu erreichen, müsst ihr in diesen Arenen die Arena-Leiter besiegen. Ist euch dies gelungen, erhaltet ihr jeweils einen Orden. Nur wenn ihr im Besitz aller acht Orden seid, könnt ihr gegen die Top Vier in der Pokémon-Liga antreten. Hier stellen wir euch die ersten Arenaleiter vor, gegen die ihr während eurer aufregenden Reise antreten müsst.

Marmoria City: Rocko

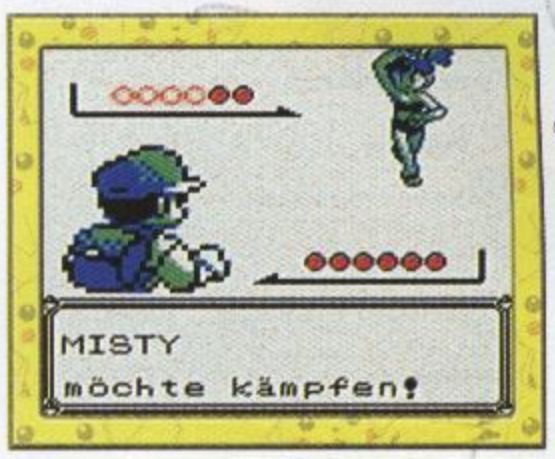
Rocko ist der erste Arenaleiter auf den ihr während eurer Reise durch die Pokémon-Welt treffen werdet. Er tritt mit einem Kleinstein und einem Onix gegen euch an. Gelingt es euch, ihn zu besiegen, erhaltet ihr den Felsorden. Mit ihm werden euch Pokémon bis Level 20 problemlos gehorchen.

Kleinstein — Level 10 / Level 12

Onix — Level 12 / Level 14

Azuria City: Misty

Man mag es kaum glauben, aber auch die entzückende Misty ist eine Arenaleiterin. Sie bevorzugt Wasser-Pokémon, die sie im Kampf um den Orden geschickt einzusetzen weiß. Habt ihr ein Pflanzen- oder Elektro-Pokémon bei euch, dürfte euch dieser Arenakampf keine großen Schwierigkeiten bereiten. Von Misty erhaltet ihr den Quellorden!



Sterndu — Level 18 / Level 21

Starmie — Level 18 / Level 21

Orania City: Major Bob

Um an den Donnerorden zu gelangen, mit dem eure Pokémon etwas schneller reagieren werden und der es euch ermöglicht, einem Pokémon die Fähigkeit Flug zu übertragen, müsst ihr Major Bob besiegen. Diesen Arenaleiter könnt ihr relativ leicht besiegen, wenn ihr Boden-Pokémon einsetzt.

Voltobal — Level 21 / Level 21

Pikachu — Level 18 / Level 18

Raichu — Level 28 / Level 24

Prismania City: Erika

Erika hat sich auf Pflanzen-Pokémon spezialisiert. Die beste Strategie ist deshalb, in diesem Kampf Feuer- oder Käfer-Pokémon einzusetzen. Habt ihr Erika und ihr Pokémon-Team besiegt, erhaltet ihr den Farborden und die TM 21. Sobald ihr den Farborden habt, gehorchen euch alle eure Pokémon bis Level 50.

Sarzenia — ---- / Level 29

Tangela — Level 30 / Level 24

Giflor — ---- / Level 29

Ultrigaria — Level 32 / ----

Duflor — Level 32 / ----

Saffronia City: Sabrina

Frauenppower pur! In Saffronia City trefft ihr auf Sabrina. Sie führt Pokémon der Elementkategorie Psycho in den Kampf. Passt auf, denn ihre Pokémon können die Energie eurer eigenen Pokémon rauben! Habt ihr Sabrina besiegt, gibt sie euch den Sumpforden. Damit gehorchen euch alle Pokémon bis Level 70. Als Zugabe erhaltet ihr noch die TM 46.

Kadabra — Level 50 / Level 38

Abra — Level 50 / ----

Simsala — Level 50 / Level 43

Pantimos — ---- / Level 37

Omot — ---- / Level 38

NINTENDO 64

1(-)	Pokémon Stadium Fighting / RPG Nintendo	●		■	M	DE
2(3)	Rayman 2 – The Great Escape Jump'n' Run Ubi Soft	●	▬	■	C	DE
3(2)	Donkey Kong 64 Jump'n' Run Nintendo	●	▬	■	M	DE
4(8)	Ridge Racer 64 Racing Nintendo	●		■	M	
5(1)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo	●		■	M	DE
6(5)	Banjo – Kazooie Action Adventure Nintendo	●		■	M	DE
7(7)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo	●●		■	M	DE
8(11)	Command & Conquer Strategy Nintendo	●	▬	■	M	DE
9(-)	Castlevania – Legacy Of Darkness Action Adventure Konami	●	▬	■	C	DE
10(6)	Turok 2 – Seeds Of Evil Action/Ego-Shooter Acclaim	●●	▬	■	C	DE
11(9)	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo	●			M	DE
12(15)	Jet Force Gemini Action Shooter Nintendo	●		■	M	DE
13(14)	Wave Race 64 Jetski Racing Nintendo	●			M/C	DE
14(-)	Operation Winback Action Koei	●		■	C	DE
15(13)	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure Nintendo	●		■	M/C	DE
16(19)	Mario Party Spielesammlung Nintendo	●		■	M	DE
17(-)	Vigilante 8 – 2. Herausforderung Action/Racing Activision	●●	▬	■	C	DE
18(-)	Daikatana Action/Ego Shooter Kemco	●●	▬	■	C	DE
19(18)	Star Wars: Episode 1 Racer Future Racing Nintendo	●●	▬	■	M	DE
20(17)	Tom Clancy's Rainbow 6 Strategy Shooter Take 2	●●	▬	■	C	DE

4 2 1 Anzahl der Spieler

Unterstützt Rumble Pak

Deutscher Text

M Modulinterner Speicher

C Controller Pak

Expansion Pak

GAME BOY COLOR

1(1)	Pokémon – Rote & Blaue Edition Adventure/RPG Nintendo	1	DE	
2(-)	Wario Land III Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
3(4)	Tetris DX Puzzle Nintendo	2		COLOR
4(5)	Rayman Jump'n'Run Ubi Soft	1		COLOR
5(2)	The Legend Of Zelda – Link's Awakening Adventure/RPG Nintendo	1	DE	COLOR
6(3)	Super Mario Bros. Deluxe Jump'n'Run Nintendo	2		COLOR
7(8)	Disney's Die Schöne und das Biest Brettspielsammlung Nintendo	4	DE	COLOR
8(7)	Conker's Pocket Tales Action Adventure Nintendo	1	DE	COLOR
9(12)	Game & Watch Gallery 3 Spielesammlung Nintendo	2		COLOR
10(10)	R-Type DX Shoot'em Up Nintendo	1		COLOR
11(-)	Konami Game Boy Collection Spielesammlung Konami	1		COLOR
12(-)	Toy Story 2 Jump'n'Run Activision	1	DE	COLOR
13(-)	Magical Tetris Challenge Puzzle Activision	2	DE	COLOR
14(9)	Wario Land II Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
15(11)	Harvest Moon Life Simulation Nintendo	1	DE	COLOR
16(14)	Quest For Camelot Adventure/RPG Nintendo	1	DE	COLOR
17(15)	Castlevania Legends Jump'n'Run Konami	1		
18(13)	Disney's Tarzan Jump'n'Run Activision	1	DE	COLOR
19(17)	Star Wars: Episode 1 Racer Future Racing Nintendo	2		COLOR
20(-)	ECW Hardcore Revolution Sports Acclaim	1		COLOR

Anzahl der Spieler

Deutscher Text

COLOR Game Boy™ Color

top 5 Japan

1(-)	The Legend Of Zelda: Majora's Mask Adventure/RPG Nintendo	●	▬	■	M
2(-)	Hoshi No Kirby 64 Jump'n'Run Nintendo	●		■	M
3(2)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo	●●		■	M
4(1)	Mario Party 2 Spielesammlung Nintendo	●		■	M
5(3)	Pokémon Stadium 2 Fighting / RPG Nintendo	●		■	M

top 5 USA

1(-)	Pokémon Stadium Fighting/RPG Nintendo	●		■	M
2(-)	Mario Party 2 Spielesammlung Nintendo	●		■	M
3(-)	Excitebike 64 Sports/Racing Nintendo	●●	▬	■	M/C
4(5)	Pokémon Snap Photo Shooting Nintendo	●		■	M
5(2)	Rare's Action Adventure Ego-Shooter Nintendo	●		■	M

area 64

Pokémon Snap
Seite 18

Starcraft 64
Seite 22

Ridge Racer 64
Seite 26

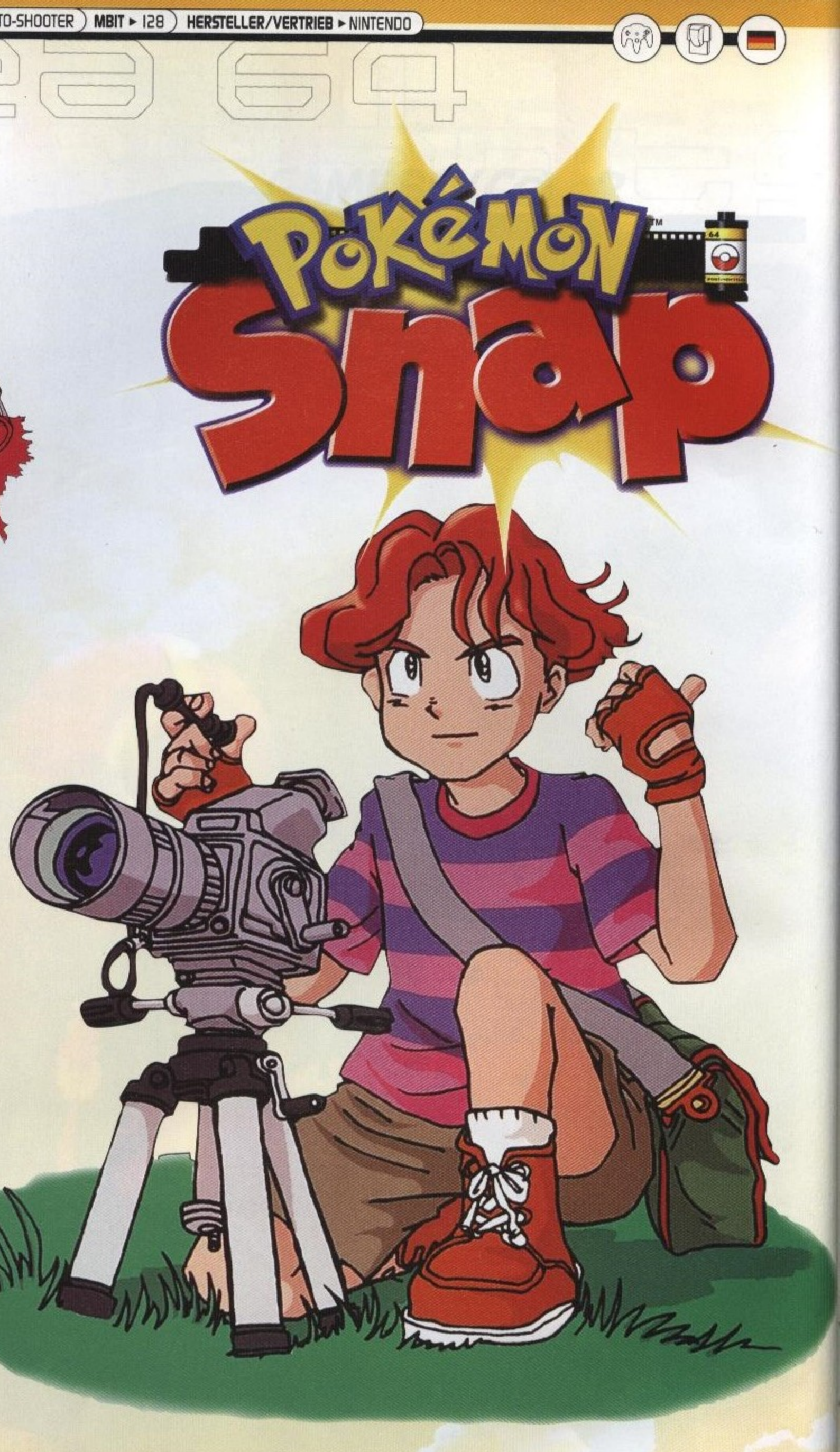
International
Superstar
Soccer 2000
Seite 28

International
Track & Field
Summer Games
Seite 30

Hercules –
The Legendary Journeys
Seite 33

F1 Racing
Championship
Seite 34

Pokémon Snap



„Als ich den Brief öffnete, war ich sofort Feuer und Flamme! Diesen attraktiven Auftrag konnte ich mir natürlich nicht entgehen lassen! Eine ganze Insel voller Pokémon in ihrem angestammten Lebensraum und dazu noch die Zusammenarbeit mit dem berühmten Professor Eich, einem absoluten Experten auf dem Gebiet der Pokémon-Forschung! Ich packte eilig meine gesamte Fotoausrüstung zusammen und machte mich auf den Weg zur Pokémon-Insel, einem idyllischen Eiland inmitten des tiefblauen Ozeans. Aber lest selbst . . .“ [tim]

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
© 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.

Lieber Todd,

Mein Name ist Professor Eich und seit vielen Jahren studiere ich Pokémon. Da ich Hilfe für meine Studien benötige und dir dein Ruf als exzellenter Fotograf vorauseilt, wende ich mich direkt an dich.

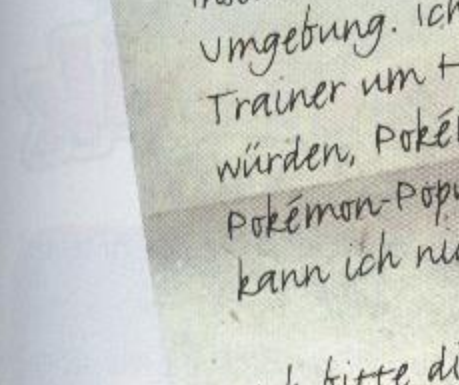
Im Moment befinde ich mich gerade auf der Pokémon-Insel und beobachte Pokémon in ihrer natürlichen Umgebung. Ich kann es mir nicht leisten, Pokémon-Trainer um Hilfe zu bitten, da sie nur versuchen würden, Pokémon einzufangen. Dadurch würde die Pokémon-Population auf der Insel abnehmen und das kann ich nicht zulassen!

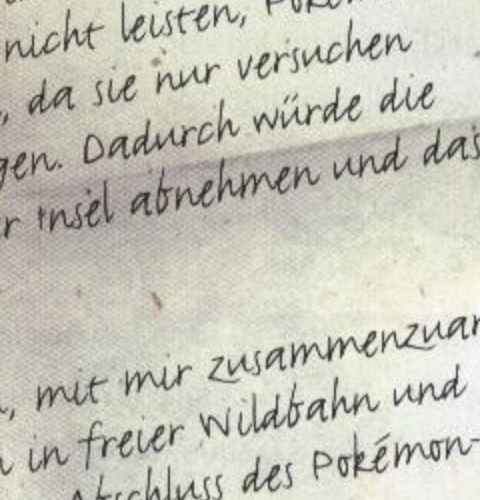
Ich bitte dich also darum, mit mir zusammenzuarbeiten. Fotografiere die Pokémon in freier Wildbahn und ermögliche mir damit den Abschluss des Pokémon-Reports.

Bitte beeile dich! Ich freue mich schon jetzt auf deinen Besuch hier auf der Pokémon-Insel.

Mit freundlichen Grüßen

Professor Eich





Und das soll ein Jeep sein?

„Kaum angekommen stattete mich Professor Eich mit einem ungeheuer nützlichen Fahrzeug aus: dem Zero-One-Mobil. Mit dieser Maschine konnte ich mich auf Schienen, querfeldein, in reißenden Strömen und sogar in der Luft sicher bewegen! Dadurch hatte ich auch immer den idealen Blickwinkel, um perfekte Fotos zu schießen. Zusätzlich gab mir der Professor noch weitere wichtige Utensilien: Die Pokémon-Nahrung ermöglichte mir außergewöhnliche Schnappschüsse von den glücklich mampfenden Wunderwesen. Mit dem Räucherball konnte ich einige scheue Pokémon aus ihren Verstecken vor das Objektiv locken. Zu guter letzt gab er mir auch noch die Pokéflöte: Mit verschiedenen Melodien konnte ich unterschiedliche Reaktionen hervorrufen, je nach musikalischem Geschmack der Pokémon. Allerdings musste ich mir diese Gegenstände erst der Reihe nach durch gute Ergebnisse verdienen."

Area

Keine Fotos ohne Technik

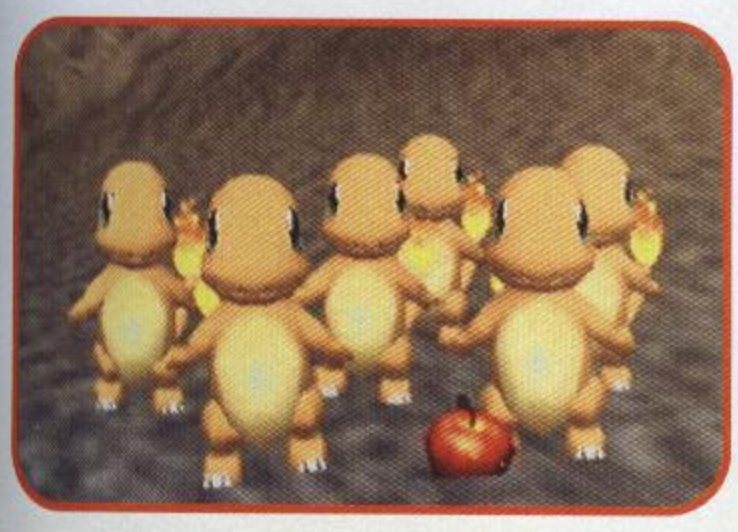
„Zu Beginn meiner Expedition hatte ich nur Zugang zum Strand der Insel. Erst nachdem ich einige gute Fotos geschossen hatte, die der Professor für seinen Pokémon-Bericht verwenden konnte, erlangte ich Zutritt zu weiteren Arealen der Insel, wie z.B. zum Vulkan, zur Höhle und zur sagenumwobenen Farbenwolke. Dabei war die Bewertung meiner Bilder von vier Faktoren abhängig: Sind die Pokémon möglichst groß abgebildet? Ist ihre Pose möglichst vorteilhaft und actionreich? Hatte ich die Pokémon in der Mitte des Fotos oder war nur ein Teil von ihnen zu sehen? Sind mehrere Pokémon der gleichen Art auf einer Fotografie zu sehen? Erst nachdem ich gelernt hatte, all diese Aspekte zu berücksichtigen, belohnte mich der Professor mit einer hohen Punktzahl!"

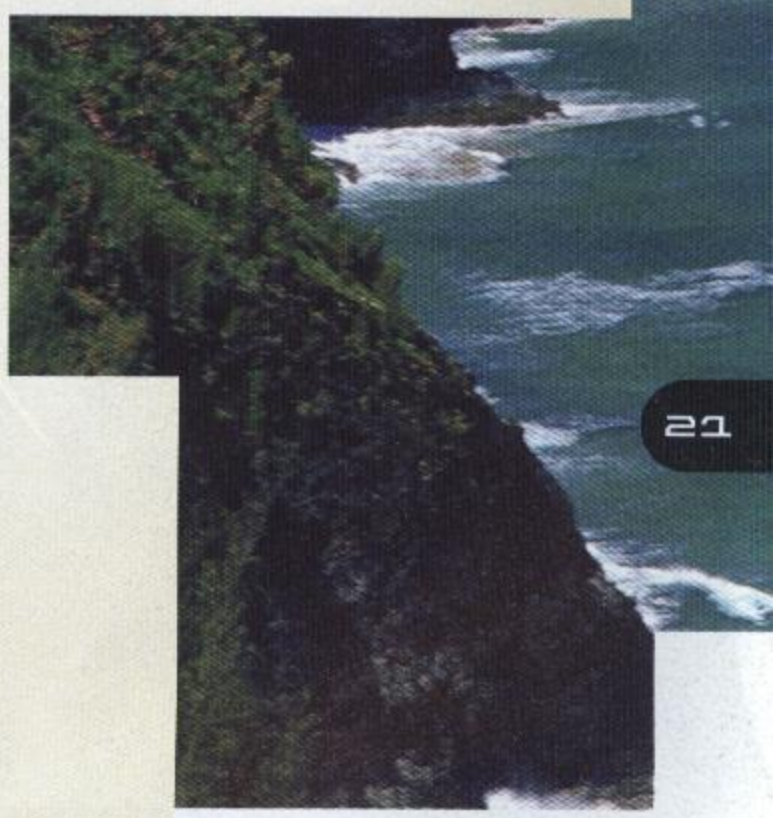
Pokémon-Idylle

„Nach anfänglichen Schwierigkeiten war ich in der Lage, immer bessere Ergebnisse zu erzielen. Ein surfendes Pikachu, eine schnaubende Gallopa-Herde und ein Georok-Gruppentanz waren nur einige dieser unvergesslichen Augenblicke, die ich auf meiner erlebnisreichen Fotosafari festhalten konnte. Dabei musste ich mein ganzes Geschick und alle zur Verfügung stehenden Hilfsmittel einsetzen, um die Pokémon zu besonders eindrucksvollem Verhalten zu animieren. Dadurch entdeckte ich, wie schön und faszinierend diese farbenfrohe Welt, die ich auf Film verewigte, eigentlich ist. Selbst nachdem der Professor mit meiner Ausbeute in einem bestimmten Gebiet zufrieden war, kehrte ich ein ums andere Mal in die bereits besuchten Gebiete zurück: Entweder um noch spektakulärere Momentaufnahmen für den Pokémon-Report zu sammeln oder um mein eigenes Pokémon-Fotoalbum mit besonders gelungenen Schnappschüssen zu füllen!"

Eine Erfahrung für's Leben

„Solch eine abwechslungsreiche, spannende aber auch knifflige Aufgabe hatte ich vorher noch nie erlebt! Die Welt der Pokémon war so vielfältig und voller faszinierender Geschöpfe, dass ich die Insel am liebsten nie mehr verlassen hätte. Erst als der Professor vollends zufrieden war und ich alle Bewohner der Insel für den grossen Pokémon-Report verewigt hatte, kehrte ich in meine Heimat zurück, um mich neuen Aufgaben zu widmen. Aber vielleicht kann ich eines Tages mal wieder zurückkehren, um die Erinnerungen an die tollste Fotosafari meines Lebens wieder aufzufrischen..."

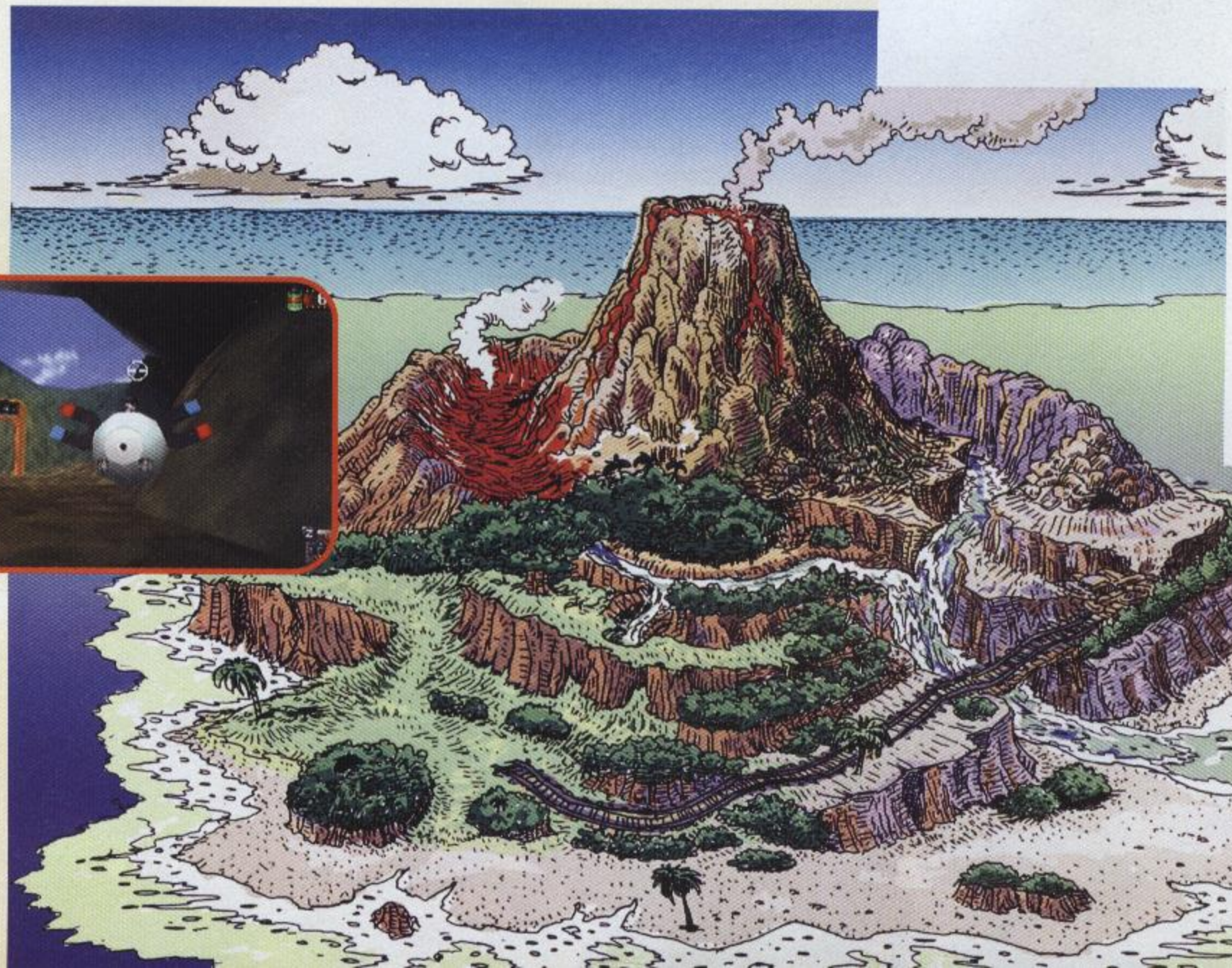




Do the snap!

Mit **Pokémon Snap** für das Nintendo64 habt ihr die Möglichkeit, die ultimative Pokémon-Fotosafari zu Hause zu erleben! Bewegt euch durch fantasievolle Welten und geht auf die Jagd nach perfekten Schnappschüssen von euren Lieblings-Pokémon. Erlebt Pikachu & Co. in einer einzigartigen, farbenfrohen 3D-Umgebung. Dieses Spiel wird euch keine Ruhe lassen, bis ihr auch das letzte der faszinierenden Geschöpfe aufgespürt und fotografiert habt.

Pokémon Snap macht nicht nur Pokémon-Fans enorm viel Spaß, auch Einsteiger sollten mal einen Blick durchs Kameraobjektiv riskieren!



MODUL-INTERNER SPEICHER

area 64

Schauplatz: der Weltraum, Koprulu Sektor, Kolonie Chau Sara, 60.000 Lichtjahre von der Erde entfernt. Wir schreiben das 24. Jahrhundert nach Christi Geburt. Die Terraner, eine Gruppe von Menschen, die auszogen, das All zu kolonialisieren, sind in einer entfernten Ecke der Galaxie gefangen. Zu den internen Intrigen, Querelen und Feindseligkeiten, die das Terranervolk nicht zur Ruhe kommen lassen, droht nun eine noch größere Gefahr von außen. Zwei feindliche Lebensformen, die Protoss und die Zerg, schicken sich an, die instabile Konföderation der Terraner auszulöschen!

[tim]

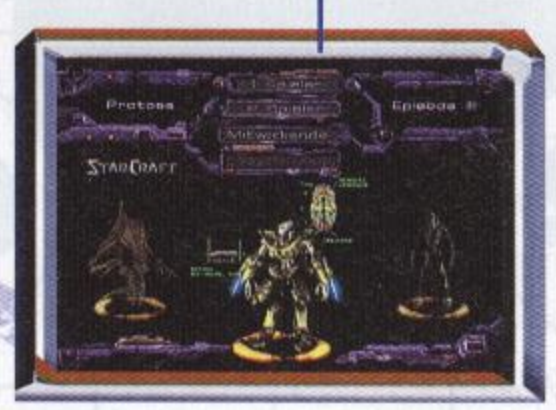
StarCraft 64

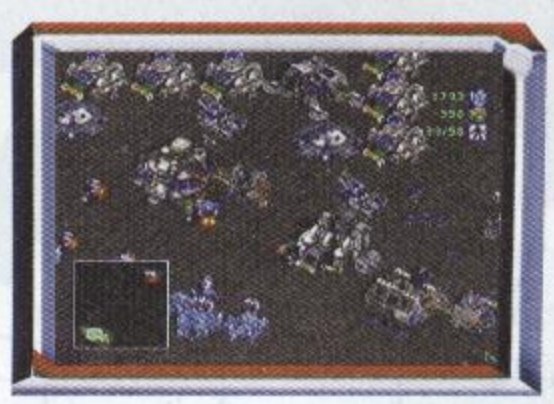
Die Protoss

einst bekannt für Friedfertigkeit, Wissen und Gemeinschaftssinn, entwickelten sich die Protoss durch ein umstrittenes Gen-Experiment zu einer herrschsüchtigen Rasse. Ihre Gesellschaft ist seitdem geprägt von einem rigiden Kastensystem. Die Protoss sind technologisch hochentwickelt und sehr widerstandsfähig.

Ihr hervorstechendstes Merkmal: Ihre telepathischen Fähigkeiten verwenden sie ausschliesslich zu kriegerischen Zwecken.

Gebäude bauen die Protoss deshalb nicht vor Ort, sondern sie werden durch Warptore von ihrem Heimatplaneten Aiur einfach an die gewünschte Stelle teleportiert. Die Terraner und deren Kolonien sind ihnen schon seit langem ein Dorn im Auge.





Die Zerg

Die Entstehung der Zerg ist eng verbunden mit den Xel'Naga, einem Volk von Insekten auf dem Ascheplaneten Zerus. Durch die Intervention ihres mysteriösen geistigen Führers Overmind erreichten die Zerg innerhalb kürzester Zeit eine höhere Stufe der Evolution.

Die Zerg hatten die Gabe, die Fähigkeiten jeder Lebensform, mit der sie in Kontakt kamen, zu absorbieren.

Dadurch konnten sie die Xel'Naga letztlich besiegen. Bewaffnet mit messerscharfen Zähnen und einer fast unzerstörbaren Panzerung, machen sich die Zerg auf, die Terraner zu vernichten. Neben ihrer Boshaftigkeit und Kraft sollte vor allem die Truppenstärke der Zerg nicht unterschätzt werden!

© 2000 Nintendo

64

AUF IN DEN KAMPF!

Als Kommandant einer Armee sind eure Aufgaben vielfältig und die Gefahren groß. Um in den kriegerischen Auseinandersetzungen zu bestehen, müsst ihr Gebäude errichten und verteidigen, Waffen und Raumfahrzeuge konstruieren und einsetzen, Truppen trainieren, neue Technologien entwickeln und gegnerisches Gebiet erforschen. Als Energiequelle dienen Geysire, die Vespin-Gas ausspucken. Abgebaute Mineralien stellen die Grundlage für Raumschiffe, Fahrzeuge und Panzerung dar. Letzten Endes haben alle Aktivitäten jedoch nur ein Ziel: Zerstört die feindlichen Truppen durch geschickte Angriffe und Konterattacken eures Weltraumheeres!

MEHR TAKTIK, MEHR FUN

Die Idee von **Starcraft 64** für das Nintendo64 beruht auf dem PC-Bestseller StarCraft, der Fortsetzung des ebenfalls überaus erfolgreichen WarCraft. Die Entwickler haben bei der Umsetzung sämtliche Missionen des Originals, inklusive der „Brood War"-Missionen implementiert. Zusätzlich beinhaltet **Starcraft 64** exklusive neue Missionen und einen Zweispieler-Modus. Insgesamt 60 umfangreiche Aufgaben erwarten euch auf dem 256 MBit-Modul. Dadurch steht ausgiebigen Taktik-Scharmützeln nichts mehr im Wege und der Langzeitspaß ist garantiert. Alle Schlachten dieses Weltraum-Epos finden in Echtzeit statt, ihr müsst also ein feines Gespür für Timing beweisen, wenn ihr nicht in den Weiten des Weltraums untergehen wollt. Dabei könnt ihr frei wählen, welche Spezies ihr durch die verschiedenen Gefechte manövriert: die humanoiden Terraner, die habgierigen Zerg oder die technologisch versierten Protoss.

EXPANSION PAK-POWER

Nach den Trainingsmissionen, in denen ihr Spielsteuerung und taktisches Vorgehen eingehend ausprobieren könnt, stellt ihr euch in den Standard-Missionen den Herausforderungen des interstellaren Krieges. Habt ihr sämtliche Einsätze erfolgreich bestritten und seid zum Herrscher des gesamten Universums aufgestiegen, ist jedoch noch lange nicht Schluss: In den „Brood War"-Missionen könnt ihr beweisen, was wirklich in euch steckt. Diese zusätzlichen Level sind grafisch aufwendig gestaltet, taktisch besonders herausfordernd und nur mit dem Expansion Pak zugänglich.

Nur wer die "Brood War"-Missionen übersteht und sich trotz aller Widrigkeiten gegen die höchst agressive Gegnerschar behauptet, darf sich getrost als Strategie-Profi bezeichnen. Im Szenario-Modus dürft ihr dafür sogar eigene Kämpfe entwerfen und ausfechten!

ZWEISPIELER-ZWISTIGKEITEN

Noch mehr Spaß erwartet euch im ebenfalls Expansion Pak-exklusiven Zweispieler-Modus. Via Splitscreen könnt ihr entweder im Team gegen die Computergegner antreten oder euch mit einem Freund packende Duelle liefern. Dabei solltet ihr besonderen Wert auf schnelles Handeln legen, um nicht schon von Anfang an ins Hintertreffen zu geraten. Zahlreiche Sonderaufgaben, wie z.B. ein Space-Football-Match oder ein Zergling-Rodeo, runden das Strategie-Erlebnis ab und garantieren etliche Stunden spannender Unterhaltung.

DER KÖNIG DES WELTRAUMS

Starcraft 64 ist, neben **Command & Conquer**, ohne Zweifel ein Echtzeit-Strategie-Highlight. Durch die gelungene Umsetzung des PC-Originals, die exklusiven Einspieler-Missionen und den motivierenden Zweispieler-Modus ist für langanhaltende Auseinandersetzungen im All gesorgt. Auch grafisch ist **Starcraft 64**, durch die Unterstützung des Expansion Pak, erste Wahl. Wer auf Science Fiction, ein taktikorientiertes Kampfsystem und komplexe Aufgaben steht, der kommt an diesem Weltraum-Epos nicht vorbei! Und alle anderen werden mit **Starcraft 64** sicher schnell auf den Geschmack für Echtzeit-Strategiespiele kommen . . .

MODUL-INTERNER SPEICHER

area 64

Endlich! Die Mutter aller 3D Arcade Racer fährt aus der Boxengasse direkt auf die Nintendo64-Piste! Umfangreicher, schneller, realistischer und grafisch ausgefeilter denn je präsentiert sich der Rennspielklassiker fit für das neue Jahrtausend! Steigt ein, dreht die Anlage auf und lasst das Rumble Pak brummen!

[miau/mm]

RR64

RIDGE RACER™ 64

SPEEDFREAKS UNITED

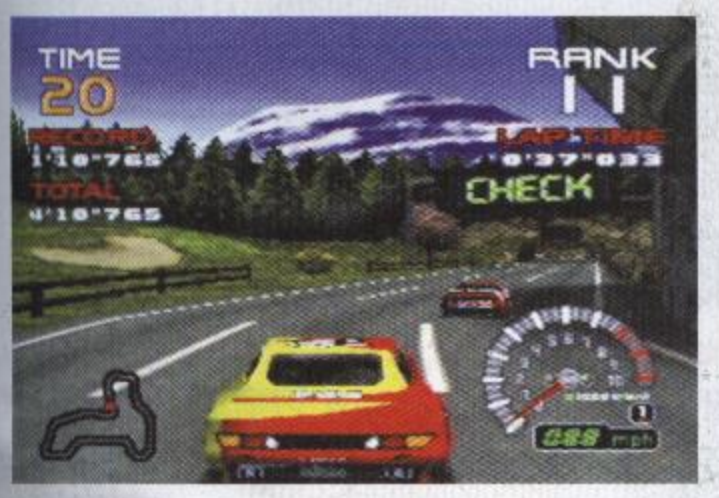
Mit **Ridge Racer 64** präsentiert Nintendo eine ausgefeilte Umsetzung bisheriger Ridge Racer-Titel sowie exklusiv für das Nintendo64 gestaltete, völlig neue Kurse! Die authentische Renn-Action bietet jede Menge Effekte: Egal ob qualmender Auspuff, Kurvendrifting oder rauchende Reifen – für realistischen Rennspielspaß ist bestens gesorgt! All die netten Kleinigkeiten, die jedem Ridge Racer-Titel ein ganz besonderes Flair verleihen, sind auch in dieser brillanten Umsetzung enthalten. Ihr dürft zwischen Außenansicht und Ego-Perspektive wählen, wenn ihr mit eurem Schlitten über den heißen Asphalt brettert. Ihr könnt außerdem drei verschiedene Steuerungen festlegen: RR, RR Rev. und RR64! Selbstverständlich ist auch der berühmte Drift vorhanden, mit dessen Hilfe ihr sicher und zeitsparend um die Kurven schlittert!

Licensed by NAMCO LTD. © 1993, 1994, 1995, 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Converted by Nintendo Software Technology Corporation.
New Game Elements © 1999 Nintendo. REIKO NAGASE © 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

area 64

Schnell, schneller Ridge Racer!

Mehr als 25 superschnelle Vehikel stehen euch in **Ridge Racer 64** zur Verfügung. Aber der Fuhrpark will erst erspielt werden: Zu Beginn könnt ihr auf vier Wagen zurückgreifen, die sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Kurvenlage und Grip von einander unterscheiden. Wählt den Racer eures Vertrauens, und tretet im Grand Prix gegen eine Reihe weiterer Bleifüße an. Gelingt es euch, als Sieger aus Stage I hervorzugehen, erhaltet ihr Zugriff auf einen speziellen Car Attack-Modus. Hier müsst ihr in einem spannenden Zweier-Rennen beweisen, dass ihr der bessere Fahrer seid. Habt ihr auch dieses Duell gegen den computergesteuerten Gegner gewonnen, dürft ihr sein Fahrzeug fortan selbst ins Rennen führen.

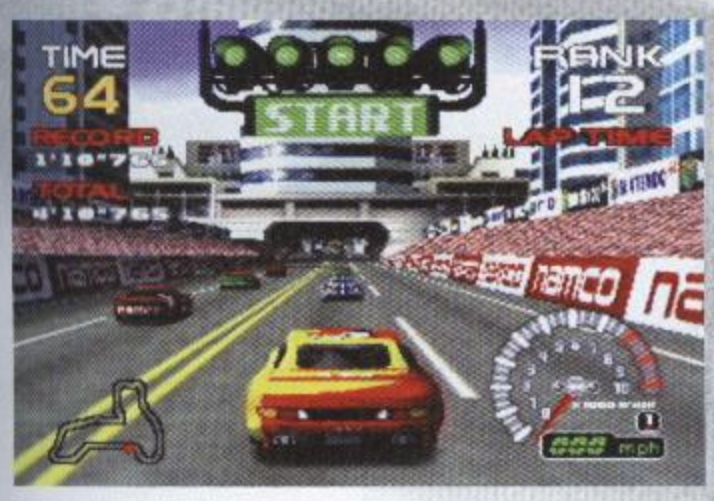


Adrenalin und Endorphin

Was hättet ihr schon von über 25 schicken Autos, wenn ihr ihnen nicht ausgiebigen Auslauf bieten könntet? Um einem geruhsamen Dasein in irgendeiner Garage vorzubeugen, bietet euch **Ridge Racer 64** ständig neue Herausforderungen. Neue Streckenteile werden geöffnet und Hindernisse erscheinen an Stellen, an denen ihr vorher so richtig Vollgas geben durftet! Und das ist nicht alles: Schwer erkennbare Bodenwellen veranlassen euren Wagen zu waghalsigen Sprüngen – und allgegenwärtig sitzt euch die Konkurrenz im Nacken! Wenn ihr dann doch einen Moment der Ruhe sucht, seid ihr im Garagen-Modus genau richtig. Hier dürft ihr jeden Zentimeter eurer mühsam erkämpften Gefährte in perfekt berechnetem Echtzeit-3D unter die Lupe nehmen.

Flotter Vierer!

Wenn ihr alleine mit Höchstgeschwindigkeit auf den abwechslungsreichen Strecken von **Ridge Racer 64** unterwegs seid, ist der Rennspielspaß schon kaum zu überbieten. Aber wenn ihr Freunde zu Besuch habt, solltet ihr unbedingt ein paar Mehrspieler-Rennen bestreiten! Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an dem furiosen Spektakel teilnehmen. Der Bildschirm wird dabei in vier Abschnitte unterteilt. Die Geschwindigkeit, die Auflösung und das Fahrverhalten bleiben ungemindert: Ohne technische Abstriche dürft ihr euch heiße Kopf-an-Kopf-Rennen liefern. Selbstverständlich könnt ihr auch alle Wagen lenken, die ihr euch zuvor in anderen Spielmodi erkämpft habt. Heiße Partygefechte sind garantiert!



AREA 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™ 2000

Die Europameisterschaft steht vor der Tür und die Bundesliga könnte spannender nicht sein: Da kommt International Superstar Soccer 2000 natürlich gerade zur rechten Zeit! Mit dem Nintendo64 könnt ihr gleich in ein 4-Spieler-Turnier einsteigen oder eine der vielen Meisterschaften in Angriff nehmen. Die richtige Taktik entscheidet über den glorreichen Sieg oder die peinliche Niederlage... [chmi]

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. © 2000 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

WIE GUT KÖNNT IHR KICKEN?

Die Superstar Soccer-Reihe legt stets Wert auf realistische Spielabläufe. Da macht auch das neueste Modul keine Ausnahme: Ihr könnt euch eines von 50 internationalen Teams aussuchen und eine Weltmeisterschaft beginnen. Entscheidet, in welchem Stadion ihr spielen wollt und legt die Tageszeit fest.

Auch die Wetterverhältnisse spielen eine große Rolle: Nasser Boden sorgt für eine gepflegte Rutschpartie, und auf trockenem Boden springt der Ball recht flott über den Rasen. Neben der Einstellung des Wetters und der Tageszeit solltet ihr mit dem Ball zaubern – im Laufe eines Spiels könnt ihr alle Tricks hinlegen, die sonst nur absolute Profikicker beherrschen! Gebt eine Flanke in Richtung des gegnerischen Tors und beendet die Aktion mit einem Flugkopfball. Der Jubel eurer Fankurve ist euch sicher!

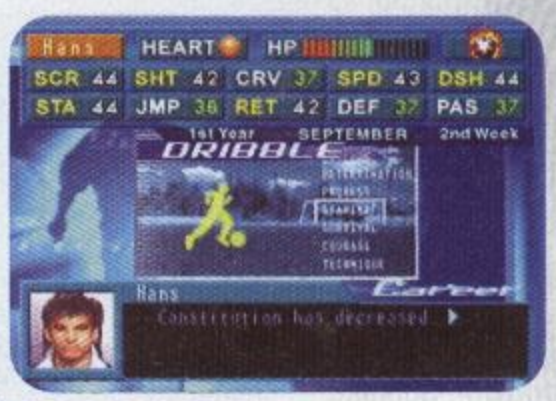
Als Angreifer stehen euch alle Möglichkeiten offen: Wenn ihr einen Schuss antäuscht, läuft der Gegenspieler ins Leere und ihr könnt ungestört auf das Tor stürmen. Steht ihr alleine vor dem Tor, hebt ihr den Ball einfach über den Kopf des Torwarts in den Kasten. Bis ihr alle Kniffe richtig beherrscht, wird jedoch einige Zeit verstreichen.

PLANEN STATT BOLZEN!

Zu einem guten Team gehört natürlich auch ein noch besserer Trainer. Da ihr die Trainer-Rolle übernehmt, liegt die richtige Spiel-Strategie bei euch. Nur so könnt ihr eine Meisterschaft oder sogar die Master-Liga erfolgreich abschließen.

Konzentriert euch voll auf die richtige Team-Strategie. Ist die gegnerische Mannschaft durch Schnelligkeit klar im Vorteil, solltet ihr auf Manndeckung verzichten. Auch die falsche Aufstellung kann den Traum vom Sieg zunichte machen. Einer starken gegnerischen Sturmreihe sollte ein guter Trainer eher einen Abwehrblock entgegensetzen.

Jeder Spieler hat spezielle Eigenschaften, die sich aus Geschwindigkeit, Ausdauer, Kraft etc. zusammensetzen. Da die International Superstar Soccer-Reihe bisher immer ohne Lizenzen erschienen ist, könnt ihr die Spieler nur an den ähnlich klingenden Namen oder den festgelegten Eigenschaften erkennen. Die fehlende Lizenz fällt durch den realitätsnahen Spielverlauf aber kaum ins Gewicht. Wenn ihr nicht völlig ohne die Originale auskommt, könnt ihr im Editor auch ein eigenes Dream-Team erstellen.



WIE IM RICHTIGEN FUßBALLER-LEBEN

Absolut neu bei **International Superstar Soccer 2000** ist der Karriere-Modus: Hierin könnt ihr euren eigenen Kicker erstellen und ihn zum Superstar machen! Euer Spieler hat eigene Fähigkeiten, die sich je nach Lebensstil verändern. Kapselt er sich vom Team ab und trainiert im Alleingang, wird er zwar zu einem exzellenten Kicker, doch seine Team-Kameraden werden ihn meiden. Eine gute Ernährung ist die halbe Miete, und wer regelmäßig etwas mit Freunden unternimmt und sich entspannt, kann auch dem Druck während der Meisterschaft besser standhalten.

Auch der Umgang mit dem Trainer oder dem Manager sollte gut überlegt sein! Wenn ihr Pech habt, geht es euch (fast) wie Mario Basler und euer Kicker steht ohne Club da... Habt ihr jedoch erst einmal Talentsucher auf euch aufmerksam gemacht, werdet ihr mit neuen Angeboten überschüttet und steigt in höhere Gehaltsklassen auf. Bis ihr alle Möglichkeiten ausgeschöpft habt, die euch der Karriere-Modus bietet, können – wie im richtigen Fußballer-Leben – Monate vergehen!

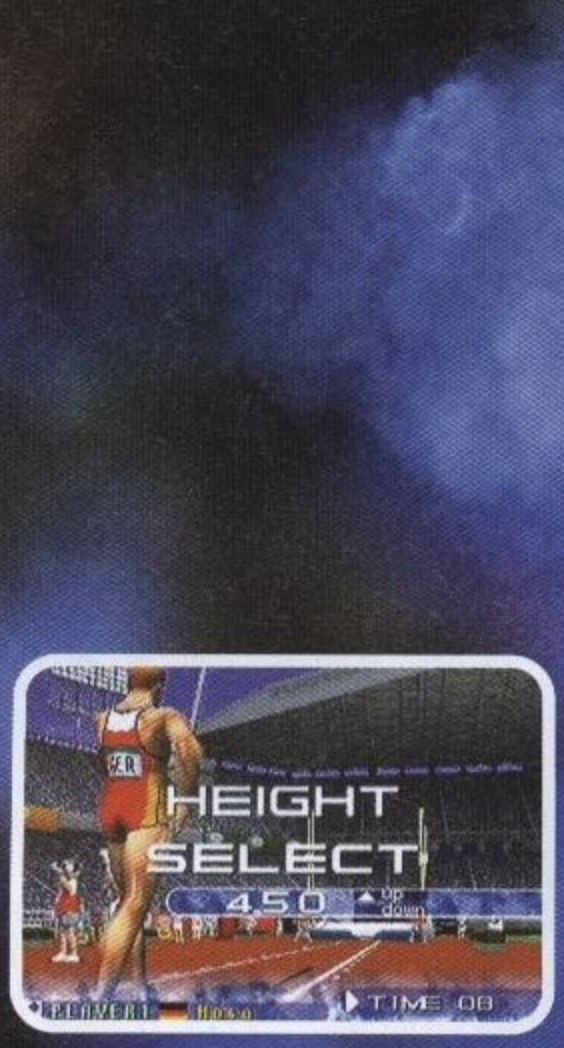
DER KLASSIKER UNTER DEN FUßBALLSPIELEN

Die International Superstar Soccer-Reihe reicht bis ins Jahr 1994 zurück. Das erste Modul kam auf dem Super Nintendo heraus. Ein Jahr später erschien der Nachfolger International Superstar Soccer Deluxe.

Als das Nintendo64 auf den Markt kam, nahm Konami auch diese Herausforderung an: Mit International Superstar Soccer 64 wurde eines der ersten 3D-Fußballspiele geboren. Nach dem großen Erfolg dieses Moduls folgte der bisher letzte Ableger der Reihe. International Superstar Soccer 98 setzte erneut Maßstäbe. Jetzt schreiben wir das Jahr 2000 und Konami geht in die nächste Runde: Auch International Superstar Soccer 2000 hat somit gute Chancen, die neue Referenz auf dem Nintendo64 zu werden!

TRACK & FIELD INTERNATIONAL SUMMER GAMES™

Die Spannung erreicht ihren Höhepunkt! Die besten Sprinter der Welt treten zum langerwarteten Finale im 100-Meter-Lauf an. Vier Jahre hat jeder der Athleten trainiert und geschwitzt, um seine Laufbahn mit dem ultimativen Erfolg zu krönen: der Olympischen Goldmedaille! Während unzählige Zuschauer ihre Favoriten frenetisch anfeuern, warten die Läufer voller Konzentration auf den Startschuss . . . (tim)



Auf die Plätze, fertig, play!

In diesem Jahr findet in Sydney der sportliche Höhepunkt für alle Leichtathletik-Fans statt: die Olympischen Sommerspiele. Die Besten der Besten kämpfen bei diesem Sportereignis um Weltrekorde und Medaillen. Ihr Motto: Höher – Schneller – Weiter! Damit auch ihr dieser Maxime nicht nur alle vier Jahre nacheifern könnt, präsentiert euch Konami **International Track & Field Summer Games** für das Nintendo64. Die Programmierer haben insgesamt 14 Disziplinen umgesetzt, darunter Leichtathletik-Klassiker wie Stabhochsprung, 100-Meter-Lauf und Speerwurf aber auch Reck-Turnen, Gewichtheben und Tontaubenschießen. Zehn Wettbewerbe sind frei anwählbar, vier weitere müssen erst freigespielt werden. Weiterhin könnt ihr unter Spitzenathleten aus 12 Nationen wählen, um auf Rekordjagd zu gehen und das heimische Wohnzimmer in eine tosende Sportarena zu verwandeln.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD SUMMER GAMES ™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Rennen, bis die Tasten brennen

Das Spielprinzip der **International Track & Field Summer Games** basiert auf einem absoluten Klassiker der Videospielgeschichte: **Track & Field** für das NES. Durch flinkes, abwechselndes Drücken der C-Knöpfe bringt Ihr euren Sportler auf Trab, in manchen Disziplinen müsst Ihr zusätzlich den Z-Trigger betätigen, um Timing oder Winkel zu bestimmen. Neben rasender Geschwindigkeit ist also auch höchste Konzentration ein absolutes Muss. Nur wer diese beiden Komponenten exakt aufeinander abstimmt, hat eine Chance, den Rekord zu knacken. Macht euch also auf spannende Wettkämpfe und qualmende Controller gefasst!

Das Auge siegt mit

Optisch ist Konamis Mehrkampf-Spektakel ein Leckerbissen. Das Aussehen und die Bewegungsabläufe der Sportler wirken enorm realistisch und durch die Unterstützung des Expansion Pak gelangt ihr in den vollen grafischen Genuss dieses Simulations-Highlights. Zusammen mit dem glasklaren Sound ergibt sich eine authentische Stadionatmosphäre, die euch zu immer neuen Duellen anspornt. Dabei könnt ihr wählen, ob ihr euch im Trial Mode in einer einzelnen Disziplin immer weiter verbessern wollt oder ob ihr im Championship Mode an einem 3-Tages-Wettkampf mit insgesamt acht Veranstaltungen teilnehmt.

Go for Gold!

Der motivierende Mehrspieler-Modus von **International Track & Field Summer Games** steht dem von **Mario Party** in nichts nach und rundet das positive Gesamtbild ab. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich packende Duelle in den verschiedenen Sportarten liefern – ausgiebige Spielesessions mit euren Freunden sind also vorprogrammiert. Die Jagd nach immer neuen Bestleistungen und dem begehrten Edelmetall lässt nie Langeweile aufkommen, die hochauflösende Grafik fasziniert vom ersten Moment an, und durch die verschiedenen Wettbewerbe und Spielmodi ist für langanhaltenden Spielspaß gesorgt. Wer auf die vertretenen Sportarten und rasante Multiplayer-Action steht, für den ist **International Track & Field Summer Games** Pflicht!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

Der Traum eines jeden Skateboarders wird wahr! Mit Tony Hawk's Skateboarding hat Activision ein brandheißes Eisen im Feuer, das die virtuelle Welt des Skateboarding in eine neue Dimension katapultiert. Nie war virtuelles Skaten realistischer, nie hat es mehr Spaß gemacht! Und vor allem: Nie wurden so viele namhafte Profi-Skateboarder auf ein Spielmodul gebannt. Wer dachte, Tony Hawks 900°-Air bei den 1999 ESPN X-Treme Summer Games wäre eine Weltsensation gewesen, der hat dieses Spiel noch nicht gesehen... [pf]

The Real Thing

Neben dem namengebenden **Tony Hawk**, dem wohl erfolgreichsten Skateboarder aller Zeiten, trefft ihr im Spiel auf neun weitere Profi-Skateboarder, so beispielsweise Kareem Campbell und Bucky Lasek. Die virtuellen Skater wurden mittels der neuesten Motion Capturing-Techniken animiert und gleichen ihren realen Vorbildern bis ins kleinste Detail: Skater, die im realen Leben in der Goofy Foot-Stellung über den Asphalt rauschen, tun dies auch im Spiel.

Und da Tony Hawk bisher als einziger einen 900°-Air gestanden hat, gelingt natürlich auch nur seinem virtuellen Abbild dieser Trick. Ansonsten erwarten euch neben Kickflips, Varials, Slides, 540°s und 50-50 Grinds noch Hunderte weiterer Tricks. Selbstverständlich könnt ihr diese Tricks in einem atemberaubenden Run kombinieren – Grenzen sind euch, ganz im Gegensatz zum realen Skateboarder-Dasein, nur durch eure Fingerfertigkeit gesetzt!

This is Skateboarding

Doch nicht nur der hohe Realitätsgrad von **Tony Hawk's Skateboarding** weiß zu beeindrucken: Auch auf der technischen Seite setzt das Spiel neue Maßstäbe. Ein fetziger Soundtrack, gepaart mit der hervorragend animierten 3D-Grafik, sorgen für ein bis dato nicht gesehenes Skateboarding-Vergnügen. Habt ihr erst einmal begonnen, zu den Klängen der Dead Kennedys, Goldfinger oder einer der anderen auf dem Soundtrack vertretenen Bands durch die detaillierten Locations zu shredden,

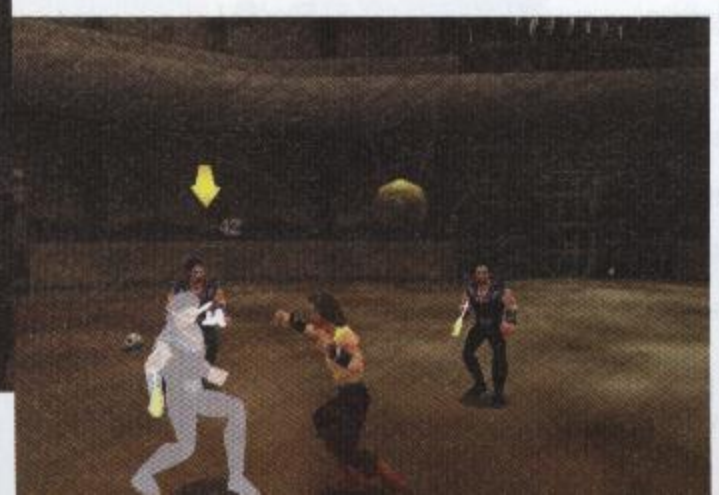
legt ihr den Controller so schnell nicht wieder aus der Hand. Das Gameplay von **Tony Hawk's Skateboarding** ist nämlich dermaßen intuitiv, dass es selbst vehemente Sportspielgegner in seinen Bann zu ziehen und zu fesseln vermag!

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999, 2000 Activision, Inc.
Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

AREA 64

HERCULES
THE LEGENDARY JOURNEYS™

Als Produkt einer Affäre zwischen Zeus und einer Sterblichen wurde der Halbgott Hercules geboren. Zum jungen Mann herangereift, ist der stattliche Recke mit besonders starken Oberarmen ausgestattet und kann auch eine Menge einstecken. Daher ist der antike Supermann ständig unterwegs, um den Kriegsgott Ares von seinen teuflischen Plänen abzuhalten. Und damit ihr auch etwas davon habt, sorgt er jetzt auch auf dem Nintendo64 für Action! [luap]



OLYMPISCHES TRIO

Da Stärke allein bekanntlich nicht ans Ziel führt, begleiten euch die schöne Serena und der tapfere Iolaus auf eurem Weg durch das mystische Griechenland. Während Serena eine Meisterin des Bogens ist, kann der wendige Iolaus schwer zugängliche Orte erreichen. Hercules hingegen besticht natürlich mit ungeheuren Kräften. So kann er schwere Hindernisse beiseite schieben und sogar den einen oder anderen hilflosen Gegner durch die Lüfte werfen. Ihr könnt zwischen den einzelnen Charakteren wechseln, was mitunter nötig ist, um weiterzukommen.

HÖRT MICH, IHR GÖTTER!

In brenzligen Situationen könnt ihr gelegentlich auf göttliche Hilfe hoffen. Wie in der Fernsehserie benötigt ein Halbgott auch im Spiel gelegentlich Hilfe von gestandenen Göttern. So könnt ihr z.B. Aphrodite, die Göttin der Schönheit, oder Salmoneus zu Hilfe rufen. Wenn selbst überirdische Mächte versagen, greift ihr auf die guten alten Tränke zurück, mit deren Hilfe man mächtige Zauber bewirken kann.

VON FINSTEREN TEMPELN UND LUFTIGEN GIPFELN

Auf eurer Reise müsst ihr diverse Rätsel lösen und gelegentlich auch einen Auftrag erledigen, um im Spiel weiterzukommen. Ihr durchstreift dabei zwölf verschiedene Landschaften: Von geheimnisvollen, antiken Tempeln über finstere Wälder voller Räuber und Banditen bis hin zum Götterberg Olymp führt euch eure Reise durch eine faszinierende, an die klassische Antike angelehnte Fantasy-Welt!

© 2000 Titus. Developed by Player One.
Hercules : The Legendary Journey is a trademark and copyright of Studios USA Television Distribution LLC. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved.

AREA 64

F1 Racing CHAMPIONSHIP

Die Formel1-Saison ist derzeit im vollen Gange – und für alle, die nicht live am Streckenrand dabei sein können, bringt Ubi Soft die Königsklasse des Motorsports direkt nach Hause! Mit F-1 Racing Championship erwartet euch rasant-realistische Racing-Action. Wollt ihr an die Spitze? Klar, denn dem Feld hinterher zu fahren ist sicher nicht eure Absicht! Es liegt ganz bei euch, welches Team auf dem Nintendo64 den Titel holt! [chmi]

Aktuell und komplett!

Mit **F-1 Racing Championship** habt ihr die Möglichkeit, die gesamte 99er Saison noch einmal zu erleben! Dafür gehen alle elf Original-Teams an den Start. (Ubi Soft konnte übrigens zum ersten Mal Jaques Villeneuve vom British American Racing-Team für ein Nintendo64-Rennspiel gewinnen.) Doch das ist nicht alles! Neben den 15 bekannten Rennstrecken wurde 1999 ein neuer Kurs eingeführt: Eines der entscheidenden Rennen fand in Sepang in Malaysia statt. Die Chancen, dass ihr auf diesem Kurs einmal persönlich fahrt, sind denkbar gering. Bei **F-1 Racing Championship** habt ihr jedoch die Möglichkeit, ein paar Runden auf eben dieser neuen Strecke zu drehen!

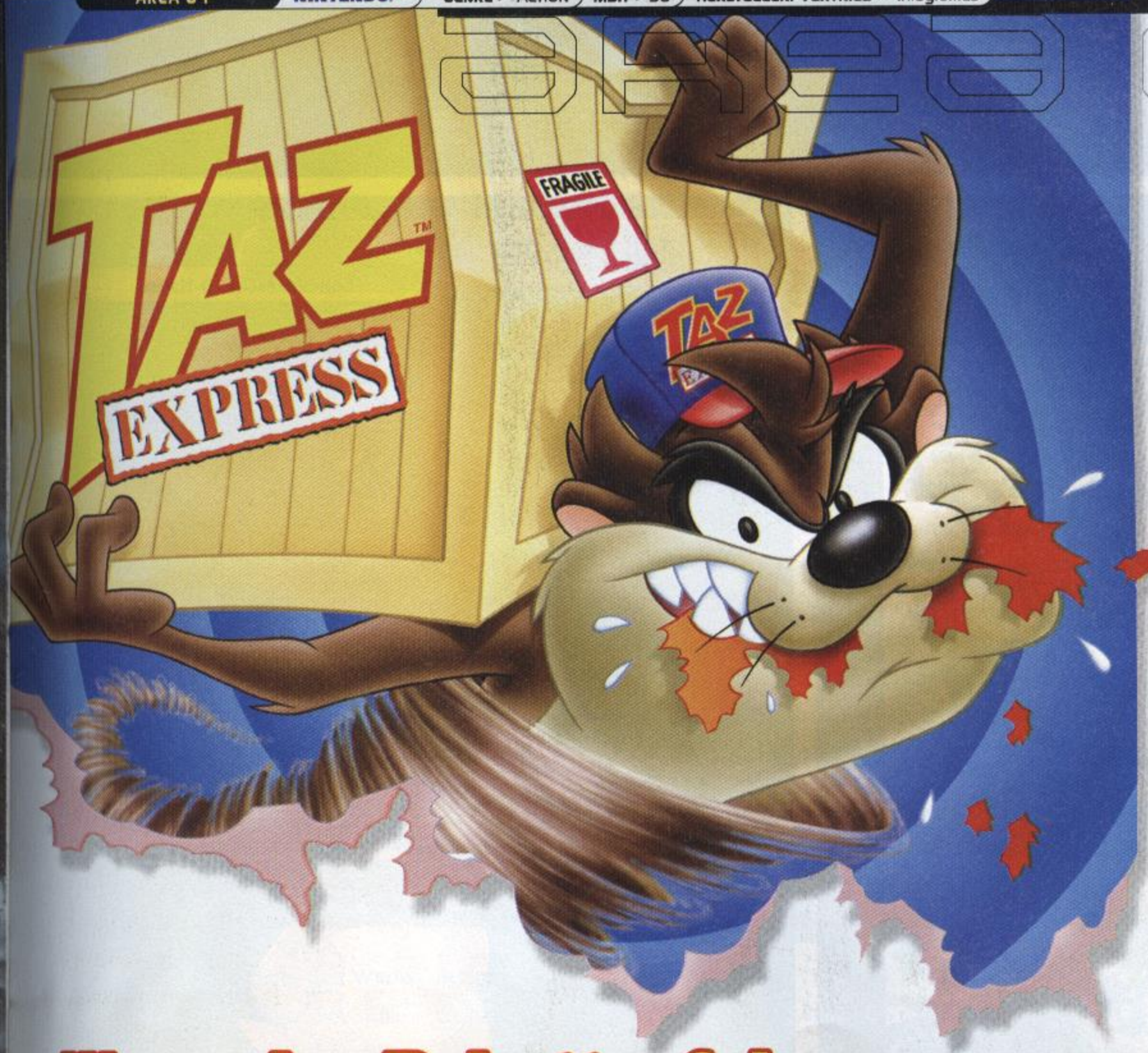
Viel Trubel in der Boxengasse

Ein Boxenstopp ist wichtig, kann aber zeitraubend sein und euch wertvolle Sekunden kosten – doch in diesem Spiel könnt ihr den Boxenstopp beschleunigen! Während die Mechaniker eure Aufträge erledigen, könnt ihr durch schnelles Knopfdrücken erreichen, dass sie ihren Job flotter ausführen.

Bei **F-1 Racing Championship** wurde auch viel Wert auf die künstliche Intelligenz gelegt: Ein Michael Schumacher z.B. ist schwer abzuschütteln und kaum von der Ideallinie wegzudrängen. Teamfahrer, die auch im richtigen Leben Probleme haben, das Ziel zu erreichen, machen auch in diesem Spiel mitunter die Grätsche. Neben dem Simulations-Modus könnt ihr im Übrigen auch ein lockeres Arcade-Rennen bestreiten oder im 2 Spieler-Modus gegen einen Freund antreten.

Ihr werdet sehr bald merken: Eine Formel 1-Saison ist lang, und es kann viel passieren! Sehr schnell wird sich daher zeigen, ob ihr dem Druck gewachsen seid oder ob ihr noch einige Übungsrunden mit den Boliden benötigt!

© 2000 Ubi Soft Entertainment/Video System Co. Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. „Formula one", „Formula 1" and „F1", „FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.



Das Eheleben hatte sich Taz anders vorgestellt: Gemütlich auf dem Sofa sitzen, Fußball schauen und von seiner Angetrauten mit kühlen Cocktails und Salzstangen versorgt werden... Doch weit gefehlt - She-Devil macht ihm die Hölle heiß! Jetzt will sie sogar, dass er sich einen Job sucht! Also macht sich Taz auf und nimmt gleich den erst-besten Job an: Als Delivery Boy bei einem Kurierdienst... [noco/mm]

Wenn der Paketteufel zweimal klingelt!

Der Wettbewerb der Kurierdienste ist bekanntlich hart: Jeder will noch schneller sein und einen noch besseren Service bieten. Doch das ist wirklich der Hammer: Ein australischer Kurierdienst hat den Tasmanischen Teufel eingestellt und ihm wichtige Sendungen anvertraut. Wollt ihr sichergehen, dass die Pakete auch wirklich ankommen? Dann spielt **Taz Express**!

Der Tasmanische Teufel rennt darin durch sechs gigantische Welten mit mehr als 30 Leveln, in denen u.a. Marsmensch Marvin, Yosemite Sam und Wile E. Coyote ihre Fallen ausgelegt haben. Und obendrein stellen diese Jungs auch die Endgegner dar.

Da die Pakete intakt beim Adressaten ankommen müssen, könnte die Aufgabe gar nicht schwerer sein! Taz frisst sich durch die Level und setzt seine berühmte Wirbelattacke ein. Außerdem kann er in einem Level sogar als Riesen(Godzilla)Taz durch eine Großstadt wirbeln und über die Dächer springen. Und als besondere Herausforderung könnt ihr auch noch zwei Geheimlevel finden!

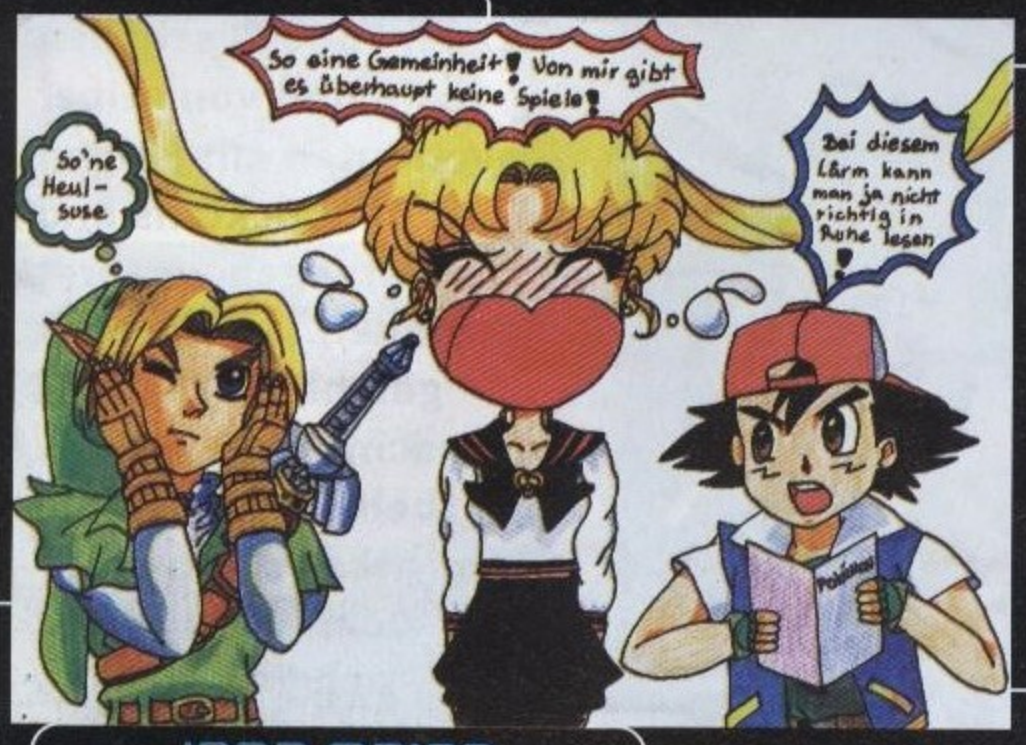
Terrible Taz

Dass bei diesem turbulenten Spiel die Fetzen fliegen, dürfte klar sein. Infogrames präsentiert mit **Taz Express** ein liebevoll animiertes Crash'n'Run, das in seinen Animationen stark an die Looney Tunes-Zeichentrickfilme angelehnt ist. Ähnlich wie bei **Banjo-Kazooie** oder auch bei Rayman, erwartet euch eine fantasievolle Cartoon-Welt, die Unmengen von Überraschungen bereithält. Klar, dass auch die beliebten Looney Tunes-Charaktere nicht fehlen dürfen. Für Freunde witziger Jump'n'Runs und turbulenter Cartoons hat Taz Express abwechslungsreichen Game Fun und einen hohen Spaßfaktor zu bieten. Bei diesem einzigartigen Gag-Feuerwerk bleibt wirklich kein Auge trocken. Zusammen mit den umfangreichen Welten ist hier langanhaltender Spielspaß garantiert!

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000 INFOGRAMES

PLAYER'S LOUNGE

GALLERY



INNA MAIER
D-Gifhorn

FRANZISKA PICKARDT
D-Thürungen

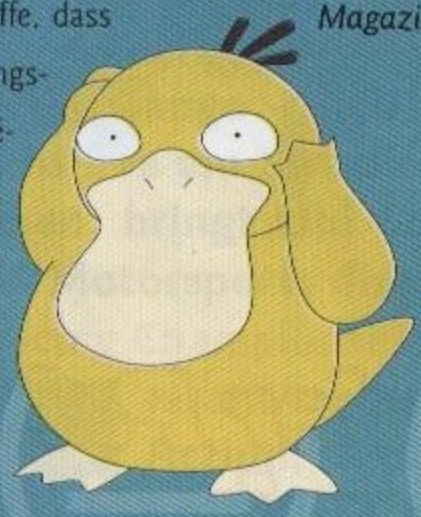
FABIENNE GROH
CH-Buchs

ENTON & FLEGMON

Cornelia Esche, D-Hanau

Ich bin jetzt schon seit ich Pokémon kenne Fan dieser kleinen Wunderwesen. Und um auch wirklich alle Pokémon zu fangen, besitze ich ein Link-Kabel und beide Versionen (Rot und Blau) von Pokémon. Deshalb finde ich es riesig von euch, dass ihr seit einigen Ausgaben ein „Pokémon des Monats" vorstellt. Denn ich finde es sehr witzig, wenn ihr z.B. Hobbys der Pokémon angebt. Außerdem ist es super, dass ihr in Ausgabe 1/2000 eines meiner beiden Lieblings-Pokémon, nämlich Enton, als „Pokémon des Monats" gewählt habt. Ich hoffe, dass auch bald mein anderes Lieblings-Pokémon (Flegmon) ein „Pokémon des Monats" wird! Ansonsten ist euer Clubmagazin klasse, also macht weiter so!

Danke für das Lob, Conny! Wir finden es super, dass du dich für die Hobbys der Pokémon interessierst. Und wie durch Zufall hatten wir tatsächlich Flegmon bereits als „Pokémon des Monats" ausgewählt. Wir wünschen dir auch noch weiterhin viel Spaß mit Pokémon und hoffen, dass dir auch die vielen anderen Pokémon-Games so gut gefallen – wie du sicher gemerkt hast, gibt es jede Menge neue Spiele und vieles mehr rund um die Pokémon. Aber das hast du sicher schon beim Durchblättern des Magazins gesehen...



MAIL ORDER?

Paul Alexander, Eppstein

Ich bin ein Zelda-Fan der ersten Stunde und habe auch schon diverse Abenteuer auf dem NES, dem Game Boy und dem Super Nintendo erfolgreich durchgespielt. Deshalb habe ich mich auch besonders auf **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** für das Nintendo64 gefreut. Das Spiel ist wirklich super, jetzt habe ich aber ein großes Problem: Ich komme einfach nicht mehr weiter! Da ich im Club Nintendo-Magazin gelesen hatte, dass es einen offiziellen Spieleberater für mein Lieblings-Adventure gibt, habe ich mich gleich auf die Suche gemacht. Leider musste ich feststellen, dass kein einziger Händler in meiner Nähe den Spieleberater vorrätig hatte. Deshalb wende ich mich jetzt händeringend an euch: Kann ich den Spieleberater auch direkt bei euch bestellen?

Eines wollen wir gleich vorweg nehmen: Du bist nicht allein mit deinem Problem. Wir erhalten öfter Post von Lesern mit ähnlichen Schwierigkeiten.

Deshalb freut es uns auch, dass wir dir und anderen Hilfesuchenden eine schnelle, unkomplizierte Lösung anbieten können.

Ab sofort kannst du alle unsere Spieleberater bei der Nintendo-Konsumentenberatung nachbestellen. Du erreichst sie von Montag bis Freitag zwischen 11.00 und 19.00 Uhr kostenfrei unter 0130 – 5806.

Also rufe einfach an, erkundige dich, wie du die Bestellung vornehmen musst – und dann steht dem großen Abenteuer nichts mehr im Wege!

DES SCHWEREN RÄTSELS LÖSUNG

Sandra Kappesser, D-Leipzig

Ich bin total begeistert von Adventures aller Art und stehe besonders auf **Illusion of Time**, die Zelda-Reihe und **Lufia**. Ich liebe es einfach, düstere Dungeons zu erforschen und in fremde Fantasiewelten einzutauchen. Da es dabei schon mal vorkommt, dass ich an manchen Stellen nicht mehr weiter weiß, freue ich mich immer besonders auf die Tricks und Cheats in der Support Zone des Club Nintendo-Magazins. Bei **Lufia** bereitete mir besonders das Rätsel im Drachenberg bei Chadda arge Probleme. Deshalb war ich begeistert, dass ihr genau diesem Rätsel im letzten Heft eine supergenaue Anleitung spendiert habt. Damit habt ihr mir wirklich sehr geholfen! Nun zu meiner Frage: Woher bekommt ihr eigentlich die ganzen Tipps und Lösungen? Schreibt ihr sie alle selbst oder besorgt ihr sie euch sonst irgendwo, z.B. im Internet?

Die meisten Tricks, Cheats und Lösungen stammen natürlich von den Spieleprofis hier bei Nintendo. In einigen Fällen erreichen uns jedoch auch Zuschriften von Lesern, die einen Lösungsvorschlag für ein bestimmtes Problem oder einen Cheat gefunden haben. Im Falle von ***Lufia*** *kam die Lösung des Drachenberg-Rätsels von Andreas Ostl aus Heidelberg, der sich sehr viel Mühe gegeben hat, die einzelnen Schritte genau aufzuzeichnen. Eine kleine Anmerkung am Rande: Alle Beiträge in der Support Zone, die von Lesern eingeschickt wurden, werden von unseren Spezialisten ausprobiert und auf ihre Funktionsfähigkeit getestet, bevor wir sie abdrucken!*

WARIO IST WAHRLICH WAHNSINN!

Hilmar Brück, via e-mail

Nachdem ich gehört hatte, dass **Wario Land 3** für den Game Boy Color erscheint, hatte ich am Anfang meine Zweifel: Kann man ein so tolles Spiel wie **Wario Land 2** noch übertreffen oder handelt es sich nur um ein so genanntes Sequel? Ich habe mir das Spiel zugelegt und es mittlerweile einige Stunden gezockt. Und ich muss sagen, dass Nintendo sich wieder einmal selbst übertroffen hat! **Wario Land 3** ist noch bunter, noch umfangreicher und bringt noch mehr Action und Fun als der Vorgänger. Vor allem aber ist es noch eine Spur knifflliger und macht daher noch mehr Spaß. Besonders das Wario Golf-Minispiel und die neuen Verwandlungsarten haben es mir angetan. Am besten gefällt mir die witzige Vampir-Mutation! Ich muss zugeben, ich bin zu einem echten „Wario-Maniac" geworden...

Erst einmal möchten wir uns herzlich für dein Lob bedanken. Auch in der Redaktion waren wir restlos begeistert, nachdem wir ***Wario Land 3*** *gespielt hatten. Als „Wario-Maniac" wird dich folgende Nachricht aber besonders freuen: In der Support Zone dieses Heftes findest du einige Seiten mit coolen Tipps und Tricks zum neusten Wario-Abenteuer. Falls du also einmal Schwierigkeiten beim Durchspielen haben solltest, schau einfach mal nach! Ein weiterer heißer Tipp für dich und alle Anhänger des beliebtesten Bösewichts der Nintendo-Welt ist unsere Website (www.nintendo.de). Dort kannst du dir den böse grinsenden Wario als Wallpaper herunterladen. Weiterhin findest du dort wie gewohnt viele weitere Infos, News und coole Goodies rund um das Nintendo-Universum. Ein Besuch lohnt sich also immer – nicht nur für Wario-Fans!*

ENDLICH ALLE NACHTSCHWÄRMER!

Sabine Mühlwenger, A-Leoben

Danke, ihr habt mir enorm geholfen! Ich hatte nämlich nie alle zehn Nachtschwärmer einfangen können, dank eurer Karte in der Support Zone des Club Nintendo-Magazins 1/2000 ist es mir aber endlich gelungen, jeden einzelnen zu "schnappen"... Ich finde sowieso, dass **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** das erstaunlichste und großartigste Spiel ist, das je veröffentlicht wurde. Grafik, Musik, Text – an diesem Spiel gibt es nichts zu bemängeln! Aber auch alle anderen Spiele von Shigeru Miyamoto finde ich super – vor allem freue ich mich jetzt schon auf **The Legend of Zelda – Majora's Mask**! Hoffentlich erscheint es möglichst bald!

Herzlichen Glückwunsch zur erfolgreichen Nachtschwärmer-Jagd! Du kannst dich im Übrigen freuen, denn im kommenden Winter wirst du die langen, kalten Abende wieder in Hyrule verbringen können: Voraussichtlich im November erscheint nämlich das neue Zelda-Spiel! Ansonsten denken wir natürlich, dass du noch viele andere Spiele finden wirst, die du auf deinem Nintendo64 spielen kannst...

Land: Deutschland
Name: Carolin Sandra Krill
Alter: 12
Ort: Hösbach
Hobbies: Nintendo spielen, Inline-Skating
Lieblingsspiele: Super Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race, F1 Pole Position

Land: Österreich
Name: Richard Skala
Alter: 11
Ort: Wien
Hobbies: Game Boy spielen, Sport und alles, was mit Computern zu tun hat.
Lieblingsspiele: Pokémon (Rote und Blaue Edition)
Größter Wunsch: Als Power Player im Club Nintendo-Magazin abgebildet zu werden!

Land: Schweiz
Name: Stefan Meier
Alter: 13
Ort: Lengnau
Hobbies: Basketball, Game Boy und Nintendo64 spielen
Lieblingsspiele: Snowboard Kids, Mario Kart 64, Rayman 2 - The Great Escape
Größter Wunsch: Mein Mario-Bild im Club Nintendo-Magazin zu sehen!

PLAYER'S LOUNGE

FUßBALL-FIEBER

Bianca Güth, A-Linz

Obwohl ich eigentlich alle Arten von Spielen mag, hat es mir ein Genre besonders angetan: die Sportspiele. Das hängt wohl damit zusammen, dass ich auch sonst ein sehr sportbegeisterter Mensch bin. Ich spiele Basketball, bin Mitglied im Schwimmverein und verfolge viele andere Sportarten, z.B. Fußball und Eishockey, im Fernsehen. Gerade deshalb fand ich auch euren Bericht über das Nintendo64-Spiel **International Superstar Soccer 2000** so genial. Allein die mittlerweile 18 Szenarien und der coole RPG-Mode machen mich richtig neugierig! Am meisten habe ich mich aber über die angekündigten Verbesserungen im Bereich der Grafik gefreut. Nach den Bildern zu urteilen, gleicht das Spiel fast einer Fernsehübertragung, bei der ich sogar mitmachen kann! Ich bin schon jetzt überzeugt, dass **International Superstar Soccer 2000** zu den besten Fußball-Simulationen gehören wird, die je für eine Konsole erschienen sind!

*Du hast recht: Die Grafik von **International Superstar Soccer 2000** ist wirklich beeindruckend. Obendrein solltest du bedenken, dass die Action auf dem Bildschirm das Spiel noch realistischer aussehen lassen wird, als man durch die Screenshots vermutet. Das liegt vor allem am Expansion Pak, denn dadurch lassen sich u.a. Bewegungsabläufe noch flüssiger darstellen. Durch die optimierten Animationen erhöht sich der Spielspaß enorm. Das kommt sowohl anderen Sportspielen (z.B. **International Track & Field Summer Games**) als auch Spielen anderer Genres (z.B. **Donkey Kong 64**) zugute.*

ECWAS?

Thorsten Franke, via e-mail

Ich bin ein großer Wrestling-Fan. Um die Kämpfe meiner Helden auch zu Hause nachzuspielen, habe ich mir die Nintendo64-Spiele **WCW/NWO Revenge** und **WWF Wrestlemania 2000** besorgt. Beide Spiele sind einfach obercool. Als ich euren Bericht über **ECW Hardcore Revolution** im letzten Nintendo Club-Magazin gelesen habe, war ich aber sehr erstaunt: Von der ECW hatte ich bis jetzt noch nichts gehört!

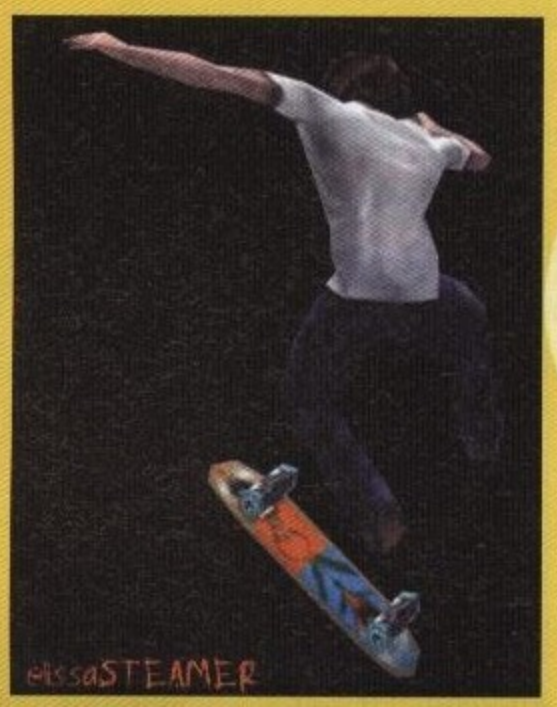
*Die ECW ist ein neuer, relativ junger (ca. fünf Jahre alter) Wrestling-Verband aus den USA. Bereits nach so kurzer Zeit aber hat sich die ECW als "dritte Kraft" neben WWF und WCW im amerikanischen Wrestling-Zirkus etabliert. Die Muskelmänner gebärden sich größtenteils noch wilder als jene in den alteingesessenen Ligen. Stars wie Raven, Sabu und Rob Van Dam sind längst nicht mehr nur Insidern ein Begriff. In den Kämpfen geht es, bedingt durch den verstärkten Einsatz diverser, auch unkonventioneller „Schlaginstrumente" außergewöhnlich spektakulär zur Sache. Leider kann man die Kämpfe in der ECW nur gegen Bezahlung und über Satellit im Fernsehen verfolgen. Allerdings hat sich US-Spielehersteller Acclaim die Rechte an der ECW gesichert und produziert die eindrucksvollen Ringschlachten exklusiv. Also gerade wenn du auf Wrestling stehst, die ECW aber noch nicht kennst, solltest du mal einen Blick auf **ECW Hardcore Revolution** werfen. Vor allem der 4-Spieler-Modus hat es in sich! (Das Spiel erscheint übrigens auch für den Game Boy Color!)*

BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Mario Baimer, CH-Basel

Der Bericht über **Tony Hawk's Skateboarding** für das Nintendo64 hat mich wirklich neugierig gemacht. Da ich immer eine ziemlich lange und vor allem langweilige Busfahrt nach der Schule hinter mich bringen muss, interessiert mich natürlich besonders, ob dieses coole Skater-Spiel auch für den Game Boy erscheint. Dann könnte ich nämlich einige Tricks schon mal virtuell üben, bevor ich mich mit dem eigenen Board auf den Weg in die Halfpipe mache!

*Actionreichen Skateboard-Sessions im Schulbus (oder sonstwo) steht in der Tat nichts mehr im Wege: **Tony Hawk's Skateboarding** erscheint tatsächlich auch für den Game Boy Color! Genaueres über diesen Top-Titel erfährst du im Artikel in diesem Club Nintendo-Magazin. Mittels Universal Link-Kabel gegen einen Freund anzutreten bringt eben immer wieder eine ganze Menge Fun – vor allem auf langweiligen Busfahrten, egal ob auf dem Weg von der Schule bzw. auf einer öden Klassenfahrt...*



SPANNEND IST DAS AGENTENLEBEN

Lars Schmidbauer, D-Stuttgart

Also erst einmal vielen Dank für den tollen **Metal Gear Solid**-Artikel in der letzten Ausgabe des Club Nintendo-Magazins.

Die exzellente Präsentation hat mich sofort neugierig gemacht auf dieses Spionage-Action-Adventure auf dem Game Boy Color. Gerade weil ich schon **Metal Gear** auf dem NES gespielt habe, war ich vor allem von der Optik der Game Boy Color-Nachfolgers angetan.

Auch dass die Story des Game Boy Color-Spiels nicht nur einfach die alte NES-Story zur Vorlage hat, sondern viele neue Elemente beinhaltet, gefällt mir als echtem Fan natürlich sehr gut. Am besten finde ich jedoch die Idee, einen 2-Spieler-Modus einzubauen. Zusammen mit einem Freund zu zocken macht einfach noch mehr Spaß!

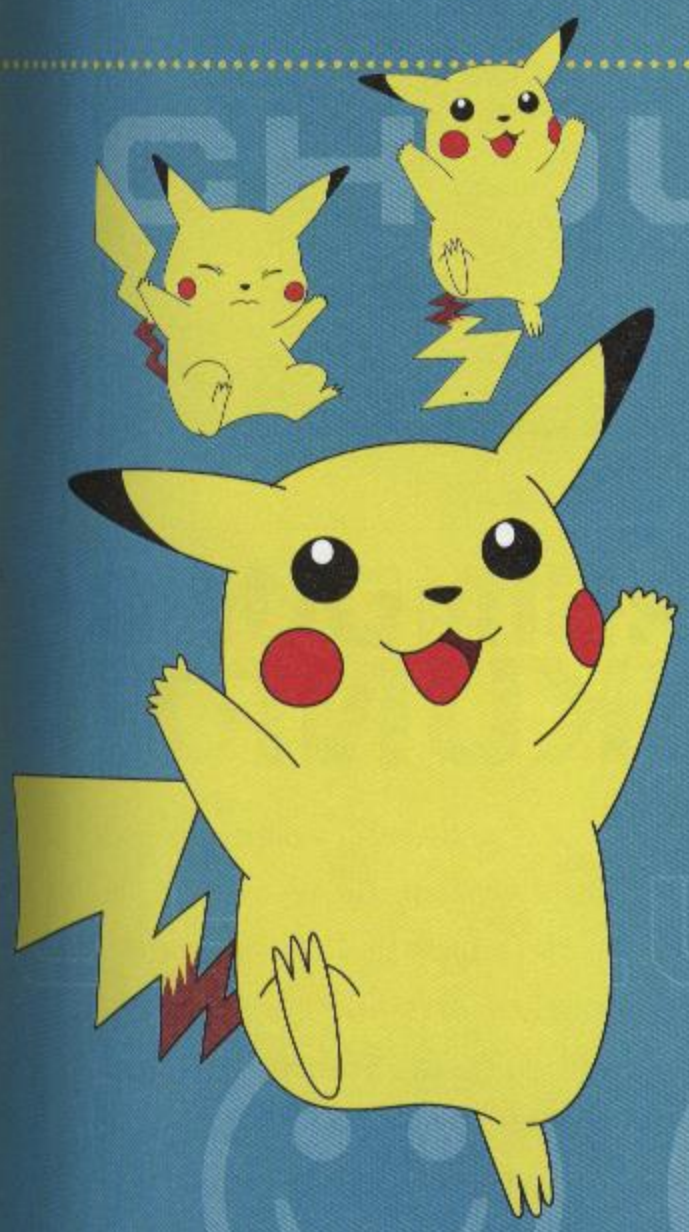
*Den Dank geben wir natürlich an dich zurück für deine langjährige Treue zu Nintendo! Die immense Steigerung im Grafik-Bereich ist hauptsächlich auf die stetigen Weiterentwicklungen bei der Programmierung zurückzuführen. Was vor einiger Zeit noch vollkommen unmöglich erschien, ist heutzutage fast ohne Probleme umsetzbar. So ist es eben mittlerweile möglich, ein Spiel wie **Metal Gear Solid**, das grafisch einem NES-Spiel entspricht, auch auf dem Game Boy Color, also einer tragbaren Konsole, zu präsentieren.*

NOW PLAYING

Seit Mitte April haben wir in der Club Nintendo-Redaktion Zuwachs bekommen: Der junge Mann, der euch in Zukunft mit fundierten, spannenden und informativen Texten erfreuen wird, heißt Tim Lemke. Seit Jahrzehnten ein begeisterter Videospieler, der bereits zu C64-Zeiten unter die Zocker ging, hat er nun seinen Wirkungskreis auf die Club Nintendo-Redaktion ausgedehnt. Tim hat jedoch nicht nur Spaß an der virtuellen Zockerei: Als begeisterter Fußballfan kickt er selbst (Bunte Liga Rheinhessen) und hält seinem Lieblingsclub (HSV) seit frühester Kindheit sowohl die Treue als auch die Daumen! Kein Wunder also, dass er **International Superstar Soccer 2000** jetzt schon seit Tagen spielt und den Controller nur noch in der Mittagspause aus der Hand legt! Gelegentlich findet er in den Spielpausen auch Zeit, ein paar Artikel für das Magazin zu schreiben... Wir freuen uns, dass der Mainzer als Neuzugang unsere Redaktionsmannschaft verstärkt. Herzlich willkommen, Tim!

CHALLENGE

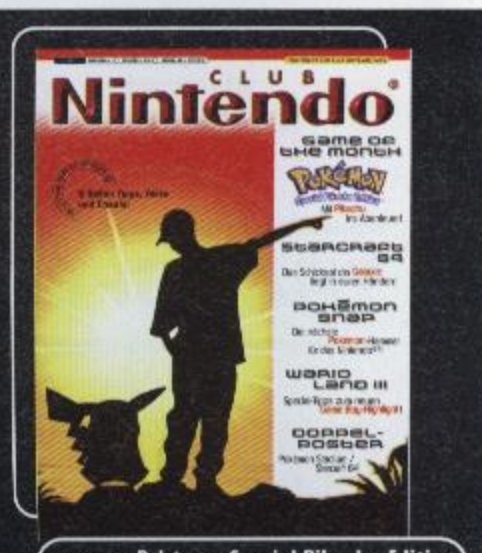
WER IST DER SUPER SURFER?



Ihr habt euch bravourös in Pokémon Stadium durch die Arenen gekämpft und durftet eurem Pikachu die Fähigkeit Surfer beibringen, ihr seid in Pokémon – **Special Pikachu Edition** schon enorm weit gekommen und habt fast euren gesamten Pokédex vervollständigt – und schon wartet die nächste Herausforderung auf euch: Besucht den Surfer-Dude in seinem Haus am Strand, um euch mit dem Brett auf die Wellen zu wagen! Denn niemand surft so cool und perfekt wie euer Surfer Pikachu in der **Special Pikachu Edition**, oder?

Wenn ihr meint, ihr habt den absoluten Highscore mit eurem Surfer Pikachu erreicht, dann schnappt euch einen Game Boy Printer und druckt diese Bestleistung aus. Die schickt ihr dann an die bekannte Club Nintendo-Adresse in eurem Land – die zehn besten Leistungen werden von uns mit einem Pikachu-Überraschungs-Package belohnt!

(Der Einsendeschluss ist der 30. Juni, der Rechtsweg ist ausgeschlossen!)



Titelmotiv: Pokémon Special Pikachu Edition

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Thomas Rinke (tr)
Redaktion:	Patrick R. Fabri (pf), John D. Kraft (jk), Tim Lemke (tim)
Praktikantin:	Kathrin Degoutrée
Freie Mitarbeit:	Noah Cornelius (noco) Peter Huck (pehu) Chris Miller (chmi) Lutz Appendorf (luap)
Online-Redaktion:	Nicole Schneider (nics)
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebne Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Sandra Dobers
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Michael Friesl, Yvonne Vigano
Produktionsleitung:	Pia Cordes
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGFEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei H. Stürtz AG,
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 eMail: info@nintendo.de
Anzeigenverkauf	Deutschland Sandra Dobers (Tel.: 06026 - 945 43
Konsumentenberatung:	0130 - 58 06 (Mo. - Fr.: 11 - 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo. - Fr.: 13 - 19 Uhr
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 87 63 48 (Mo. - Fr.: 9 - 12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13 - 17 Uhr, Mi.: 13 - 19.30 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo. - Fr.: 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr)
Club Nintendo Online:	www.nintendo.de www.pokemon.de www.donkey-kong.de www.zelda.de

Das "Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 2000 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
All rights reserved.Alle im "Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

DIE HOCHZEIT DES JAHRES –

TRANSFER PAK VEREINT NINTENDO64 UND GAME BOY (COLOR)

Anfang dieses Jahres war die Sensation perfekt – dank einer außergewöhnlichen Hardware-Innovation, die es wirklich in sich hat: Das Nintendo64 Transfer Pak! Durch diese bahnbrechende Entwicklung können das Nintendo64 und der tragbare Game Boy (Color) miteinander kommunizieren. Der Datenaustausch via Transfer Pak eröffnet völlig neue Gameplay-Möglichkeiten! [tim]

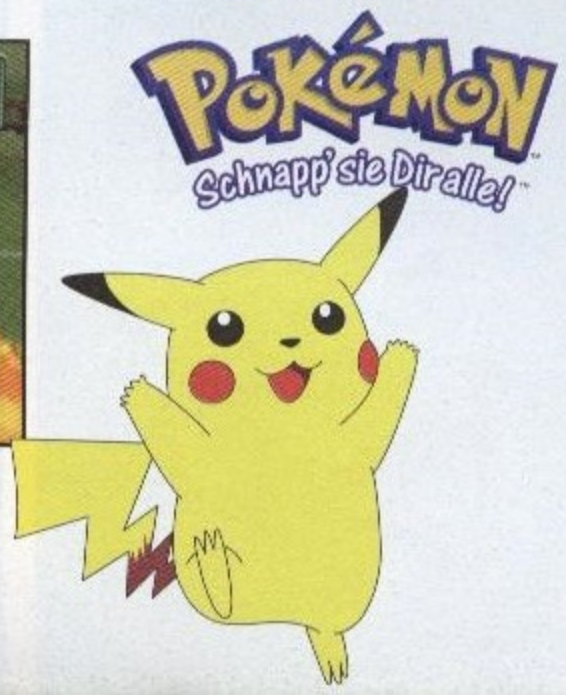
EINSTECKEN UND FERTIG!

Beim **Transfer Pak** handelt es sich um eine Verbindung zwischen dem **Nintendo64-Controller** und einer **Game Boy-Cartridge**. Das **Transfer Pak** wird einfach in den Controller Pak-Port an der Unterseite des **Nintendo64-Controllers** gesteckt, vorn befindet sich ein weiterer Schacht für das **Game Boy-Modul**. Auf diese Weise werden dann die Daten aus dem **Game Boy-Spiel** in das **Nintendo64-Modul** importiert. Die Übertragung ist nur bei speziell dafür entwickelten Spielen möglich.

POKéMON-POWER

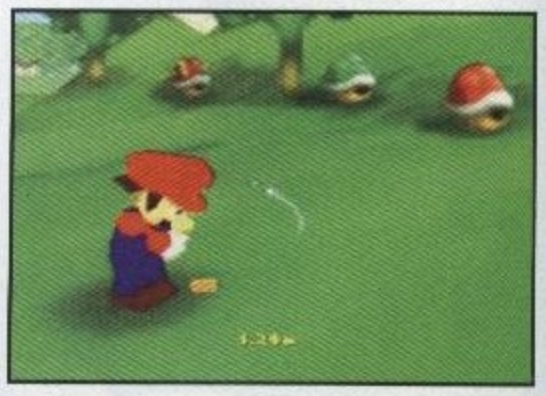
Besitzt ihr die **Rote**, die **Blaue** oder die **Special Pikachu Edition** für den **Game Boy** sowie **Pokémon Stadium** für das **Nintendo64**, steigen eure Spielmöglichkeiten in ungeahnter Weise. Durch das **Transfer Pak** könnt ihr nämlich auf alle eure selbst geschnappten Pokémon auch in **Pokémon Stadium** zurückgreifen. **Pokémon Stadium** ist deshalb auch inklusive **Transfer Pak** im speziellen Komplett-Paket erschienen. (Natürlich ist das **Transfer Pak** auch separat im Handel erhältlich!)

Mit dem **Transfer Pak** könnt ihr Pokémon auch unkompliziert tauschen. Weiterhin könnt ihr mittels **Transfer Pak** und **Pokémon Stadium** euer **Game Boy**-Spiel auch auf einem großen Bildschirm genießen – ähnlich wie mit dem **Super Game Boy**. (Dieses Feature ist allerdings bislang nur bei der Kombination von **Pokémon Stadium** mit den **Game Boy Pokémon**-Spielen anwählbar!) Und im Stadium-Schaukampf können zwei Spieler mittels Transfer Pak gegeneinander antreten.



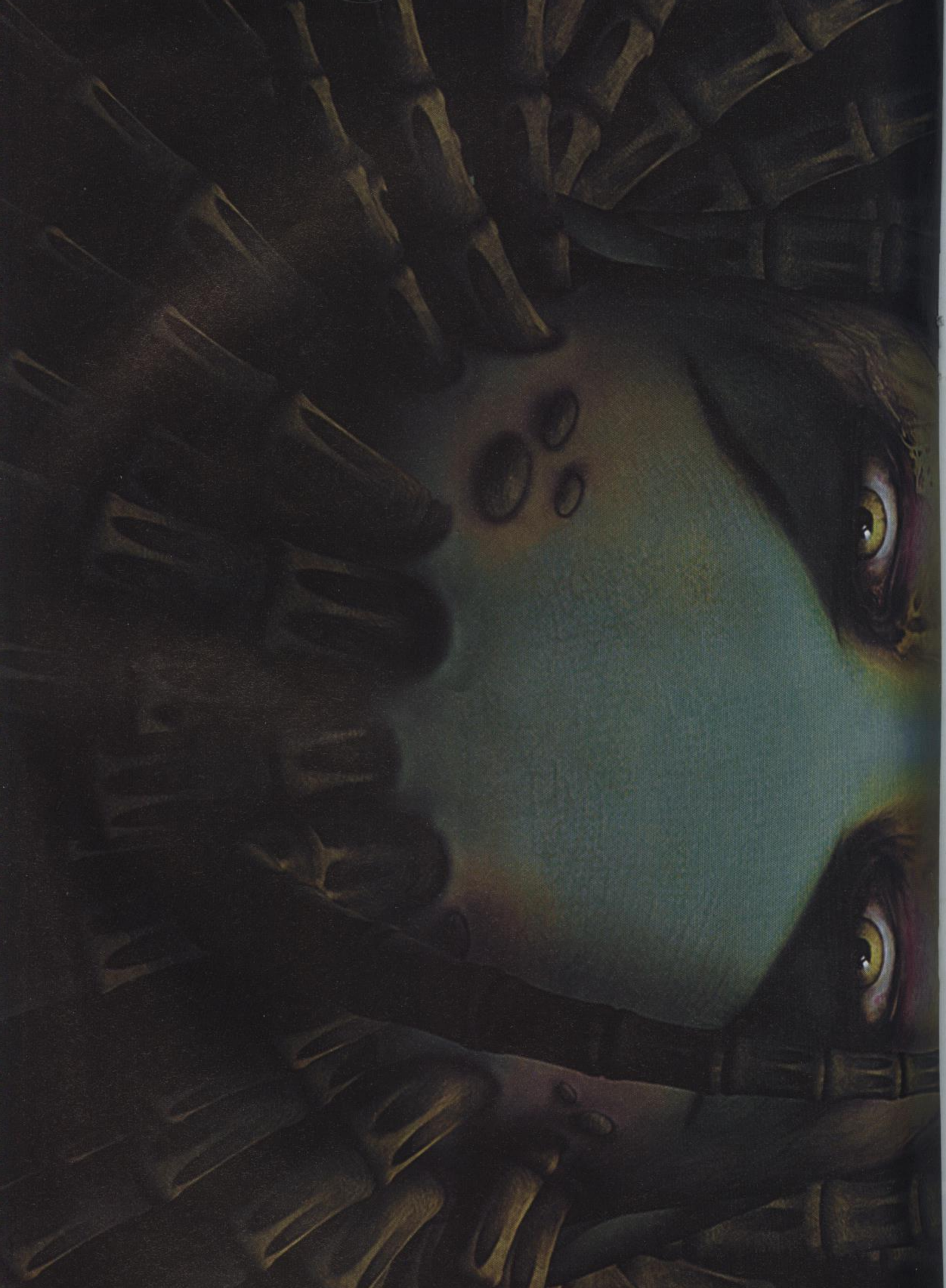
KLEINE URSACHE – GROSSE WIRKUNG!

Habt ihr euch schon einmal überlegt, wie es wäre, mit einer Spielfigur aus einem **Game Boy-Spiel** in der 3D-Umgebung des **Nintendo64** anzutreten? Das **Transfer Pak** macht dies möglich! So habt ihr z.B. bei **Mario Golf** die Gelegenheit, bis zu vier eurer Lieblingsspieler – natürlich inklusive sämtlicher Eigenschaften, die ihr euch auf dem **Game Boy** erspielt habt – auf das **Nintendo64-Modul** übertragen. Dort könnt ihr euch dann packende Duelle gegen neue Gegner liefern und die **Nintendo64**-exklusiven Spielmodi mit euren Stammgolfern bestreiten!



EINE VERBINDUNG MIT ZUKUNFT!

Durch das **Transfer Pak** werden viele weitere Entwicklungen möglich: So ist es durchaus denkbar, Fotos, die mit der **Game Boy Camera** geschossen wurden, in ein **Nintendo64**-Spiel zu importieren. Inwieweit aber künftige Entwicklungen dieses Feature schon enthalten, wollen wir noch nicht verraten. Die technischen Voraussetzungen sind aber auf jeden Fall gegeben, dass viele spannende Spiele mit durch das **Transfer Pak** unterstützten Konzepten das Licht der Konsolenwelt erblicken werden!



Pokémon™ Stadium

Nintendo®

©1995–2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
™& ® are trademarks of Nintendo Co., ©2000 Nintendo.

StarCraft™ 64

© 2000 Nintendo.

special

SOMMERZEIT = GAME BOY ZEIT

Die Sonne strahlt, es bleibt lange hell und die Sommerferien sind auch nicht mehr weit. Da hält es die meisten Menschen nicht mehr in den eigenen vier Wänden! Es gibt jedoch ein Problem: Wie halte ich den Urlaub oder Kurztrip ohne eine gelegentliche Videospiel-Session aus? Der Game Boy Color ist die Lösung! Die tragbare Power-Konsole im Taschenformat begleitet euch an den Strand, ins Zeltlager oder bei der Bergwanderung. Zusammen mit Universal Game Link-Kabel und Light Max 2 könnt ihr auch unterwegs den vollen Spielspaß genießen! [tim]

BUNT, BUNTER, GAME BOY COLOR!

Der Game Boy hat sich schon seit Jahren als die ultimative Spielkonsole für unterwegs bewährt. Der **Game Boy Color** konnte, vor allem durch seine verbesserte Technik, das tragbare Spielvergnügen noch steigern und entwickelte sich innerhalb kürzester Zeit zum Bestseller. Das praktische Farb-Handheld ist außerdem abwärtskompatibel, d.h. ihr könnt sämtliche **Game Boy-Module** auch auf dem **Game Boy Color** spielen. Zusätzlich steht ein großes Angebot von farbigen Spiele-Highlights, z.B. **Pokémon Special Pikachu Edition**, **Super Mario Bros. Deluxe** und **Tetris DX**, zur Verfügung. Die Spielepalette ist also beinahe unbegrenzt! Auf Videospielaction müsst ihr deshalb auch in diesem Sommer nicht verzichten. Im Gegenteil: Mit dem **Game Boy Color** erreicht der Urlaubs-Spielspaß sogar einen völlig neuen Level!

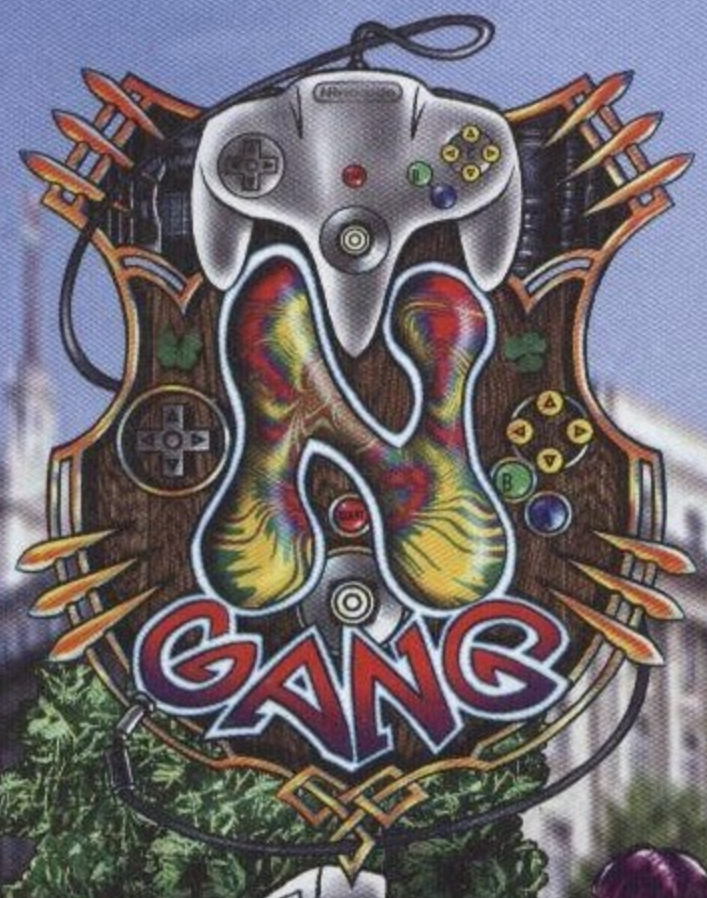
GEMEINSAM SIND WIR STARK!

Stellt euch mal folgende Situation vor: Ihr sitzt mit einem Freund im Strandbad, alle Neuigkeiten sind ausgetauscht und Schultratsch gibt es – dank der Ferien – auch nicht mehr. Trotzdem wollt ihr gern gemeinsam etwas erleben und Spaß haben. Neben einem erfrischen Bad solltet ihr es mal mit **Pokémon** versuchen. Verbindet einfach eure beiden **Game Boy Color** mit dem **Universal Game Link-Kabel** und lasst eure Lieblings-Pokémon der **Blauen**, **Roten** oder **Special Pikachu Edition** gegeneinander antreten! Ist euch das zu nervenaufreibend, tauscht ihr einfach ganz entspannt eure Pokémon untereinander aus, um auf diese Weise alle 150 zu schnappen.

IM DUNKELN IST'S GUT SPIELEN!

Auch wenn sich die Glut des abendlichen Lagerfeuers dem Ende zuneigt, heißt es noch lange nicht „Game Over"! Durch die integrierte Lampe behaltet ihr mit dem **Light Max 2** jederzeit den Überblick. Zusätzlich vergrößert das praktische Zubehör den Bildschirm um das 1,5-fache. Der **Light Max 2** ist für Zeltlager und andere Ausflüge, bei denen ihr plötzlich im Dunkeln stehen könntet, einfach unentbehrlich!

N-GANG VS. NINTENDO



HOWDYHI, BUDDIES! AAH, ENDLICH SOMMERFERIEN!... WAS HABT IHR DENN SO VOR?

HIGH, B.! EIGENTLICH NIX BESONDERES.

HI! NEE, NOCH KEINEN PLAN. VIELLEICHT ZUM FRISÖR. KOMMST DU MIT, TONI? BEI DIR WÜRD' SICH'S LOHNEN!

GERD MÜLL

HE! DAS IST NICHT WITZIG, IHR TORFNASEN. AN MEINE MATTE LASS' ICH KEINEN RAN!!

NIEMAND... NIEMALS... NIE NICHT...

...ABER WIR KÖNNTEN 'NE RADTOUR MACHEN...

OCHNÖÖÖ... MEINE BANDSCHEIBEN...

KONNICHI WA, JUNGS!

EY, GECKO! WAS MACHST DU DENN IN DEN FERIEN?

ZWEI WOCHEN IBIZA. ABER ERST MAL MIT MEINER JUGENDGRUPPE INS ZELTLAGER. WOLLT IHR NICHT MITKOMMEN?

HÖRT SICH GUT AN, NUR HAB' ICH KEIN ZELT!

DU KANNST BEI MIR MIT REIN, TONI-BRUDER. ICH HAB' NE ZWEI-MANN-HÜTTE!

NA KLASSE! DANN CHECKT DAS MIT EUREN ELTERN AB UND AM MONTAG UM 7 UHR IST DIE ABFAHRT AM BUSBAHNHOF.

Montag, 31.7., 9 Uhr vormittags. Die N-Gang trifft im Ferienlager »Kristallsee« ein ...

HERRRRZLICH WILLKOMMEN AM KRISTALLSEE, MEINE LIEBEN! ICH BIN MARIUS, EUER LUSTIGER LAGERLEITER!

Sonderfahrt

Geier-Touren
SCHNELL!
SICHER!
TEUER!

UND DAS HIER IST HERR MENKE, DIE SEELE DES LAGERS. ER LEITET DEN KIOSK NEBEN DEM SPEISESAAL, UND ES GIBT FAST NIX, WAS ER NICHT HAT...

TACH, IHR ZWERGE. BLOSS NICHT FRECH WERDEN!

IMMER LUSTIG, UNSER MENKE. ICH BIN FRL. ROTSTUHL, ABER IHR KÖNNT MICH ILONA NENNEN. ICH BIN FÜR DIE UNTERHALTUNG ZUSTÄNDIG.

DÜRFEN WIR JETZT INS WASSER, ILONA?

KLAR, SOBALD IHR EURE ZELTE AUFGEBAUT HABT. ABER PASST AUF DAS KROKODIL AUF!!

WA...?

Schauder

SPÄSSLE G'MACHT!

ISSES NICHT SCHÖN, WIE UNBESCHWERT DIE KINDER HERUM-TOLLEN, HERR KAHN?

HM... JA... HE, DU DA! ZIEH DIR GEFÄLLIGST EINE BADEHOSE AN!

FERKEL!

GRAAAAA!

Hiii...

SPLASH!

AUA! NICHT, GECKO, WAR DOCH NUR SPASS... AU!

UND DAS IST DER ZENTRALE NERVENKNOTEN, MIT DEM MAN SOLCHE KINDSKÖPFE WIE DICH AUSSER GEFECHT SETZEN KANN.

ICH HAB DURST, TONI. LASS UNS MAL DEN KIOSK ANCHECKEN.

BLUB...

OKAY, WER ALS LETZTER DORT IST MUSS ZAHLEN UND STINKT NACH MAGGI!

HA, ERSTER! ZWEI RIESENKOLBEN WASSER, HERR MENKE. TONI ZAHLT!

Schnauf! WIESO IST DER ZWERG MIT SEINEN KURZEN BEINEN SO SCHNELL?

KOMMT SOFORT! UND WASSER KOST NIX!

ABER...

ABER?

DAFÜR GEHT'S AB IN DEN WALD, HOLZ FÜR DAS LAGERFEUER SAMMELN!

GLORG GLORG GLORG

UPS!

JUNGS, DAS WIRD EIN SUPERFEUER HEUTE ABEND!

UND WAS MACHEN WIR MORGEN, ILONA?

MORGEN STEHT DAS TRADITIONELLE FUSSBALLSPIEL BETREUER GEGEN JUGENDLICHE AUF DEM PROGRAMM.

KLASSE, DA HABT IHR EH KEINE CHANCE!

22 Uhr...

...DIE BADEGÄSTE WAREN GELÄÄÄHMT VOR ENTSETZEN!... JASON KAM ZURÜCK UND IHR WERDET'S NICHT GLAUBEN... AUFRECHT ABER OHNE KOPF!

DER MENKE NERVT! KOMM, WIR VERDRÜCKEN UNS, TONI, ICH HAB DA HEUTE MITTAG WAS ENTDECKT!

SO? WAS DENN?

WIRST SCHON SEHEN...

JETZT SAG SCHON, B.! WAS IST LOS?

HEUT MITTAG HAB' ICH HINTER DEN KIOSK GEPIESELT UND WAS ENTDECKT.

WAS DENN, DAS 152. POKEMON?!

QUATSCH!... MOMENT, HIER WAR'S IRGENDWO...

AH! DA ISSES JA!

NA, WAS SAGST DU DAZU?

NIX! WAS SOLL DAS DARSTELLEN?

KEINE AHNUNG, KATZENTÜRE ODER LÜFTUNGSLOCH... EGAL, DAHINTER IST JEDENFALLS DAS LAGER VOM KIOSK!

IST ABER ZU KLEIN ZUM REINKRABBELN! DU HAST LÄNGERE ARME, LANG MAL REIN, OB DU WAS FINDEST...!

NA GUT, ABER MIR IST DA NICHT WOHL DABEI...

HMM... -JA!-

DA IST WAS...

WOW! EIN RIESENBEUTEL WEINBRAND-BOHNEN!

VOLL GEIL, DIE HAUEN WIR UNS IM ZELT REIN!

Schmatz Ping Ping Mämpf Ping Schluck Ping Ping Pling Ping Plong

OH, DAS IST DIE LETZTE.

NIMM DU SIE! ICH BIN PAPPSATT UND HUNDEMÜDE...

AUCH GUT. LASS UNS KNACKEN, DAMIT WIR MORGEN FIT FÜR'S SPIEL SIND.

KRRRRR STIHL

TRIIIIIIIIÖ

TONI... SIEHST DU DAS GLEICHE WIE ICH?

AU! - ICH FÜRCHTE, JA... DER SCHIRI SIEHT AUS WIE **MARIO**, UND DIE BETREUER HABEN SICH AUCH IRGEND-WIE VERWANDELT...

... IN EINE KOMPLETTE **NINTENDO-MANNSCHAFT!**

=Grunz!=

GIB AB! GIB AB, MANN!

DOPP

BOP

=Arg= MIST!

BONGO!

UMPF!

FUPP

DUMP

TOOOR!

OH, MEIN BAUCH!... DER WAR UNHALTBAR.. =ARGL=

DU MIT DEINER FUMMELEI! DAS HABEN WIR JETZT DAVON, DU EGOIST!

MACH'S DOCH BESSER, DU NETZER!

ZEIGS IHR KAZOOIE! ÄB DURCH DIE MITTE!

VERFLIXT!...

TOOOR

TOOOR

TOOOR

WAS SOLL DENN DAS WIEDER? B. KICKT JA SCHLIMMER ALS KÄPT'N AHAB!

JA..!-NEIN! WIEDER VERGEIGT!

GRAHAHAHA.. ICKE MACKE EINEN HATTRICK!

TONI! B.! LOS, ZURÜCK! NICHT SCHIESSEN LASSEN!

SCHNELL HINTEN DICHT-MACHEN...

TOOOOR DENGL!

Auszeit...

WO... WO BIN ICH?... WAS IST LOS?... WER HAT DAS SPIEL GEWONNEN?...

OHMEINKOPF! - ALLES DREHT SICH...

DASS IHR WAS AM KOPF HABT, IST MIR KLAR! WIE KANN MAN NUR WEINBRANDBOHNEN IN SICH REIN-FRESSEN, BEI DENEN DIE HALTBARKEIT FAST **DREI JAHRE** ÜBERN TÜV IST?!!

ZUM GLÜCK HABEN WIR GEHÖRT, WIE IHR IM FIEBER GEFASELT HABT... IRGENDWAS VON FUSSBALL... MARIUS HAT EUCH GLEICH INS KRANKEN-HAUS GEBRACHT.

DU MIT DEINEN SCHNAPS-IDEEN!

POKÉMON CENTER

Trainer Tricks

Wie öffne ich die Pokémon-Arena der Zinnoberinsel?

Begebt euch auf der Suche nach dem ?-Öffner in das verlassene Pokémon-Labor im nordöstlichen Bereich der Insel. Steigt die erste Treppe hinauf. Rechts neben der Treppe findet ihr eine Statue, in der ein Schalter versteckt ist. Betätigt ihr diesen Schalter, öffnen sich die verschlossenen Türen auf dieser Ebene, während die bislang offenen Türen verschlossen werden. Lauft von der Statue aus nach links und betretet den oberen Raum. Hier führt euch eine Treppe in die zweite Etage. Im obersten Stockwerk angelangt folgt ihr dem Weg nach links und betätigt den Schalter in der Statue, um die untere Tür zu öffnen. Dort findet ihr einen Wissenschaftler, der euch zu einem Pokémon-Duell herausfordert. Habt ihr ihn besiegt, könnt ihr durch die Öffnung links in der unteren Wand hinunterspringen und gelangt so in einen abgesperrten Bereich im Erdgeschoss. Hier lauft ihr um die Pflanzen herum zur Treppe, die in den Keller führt.

Endlich: Der ?-Öffner!

Im Kellergeschoss lauft ihr zuerst nach links in den kleinen Raum, in dem ihr den Schalter an der Statue betätigt. So öffnet ihr im oberen Stockwerk die Tür auf der rechten Seite. Verlasst nun die kleine Kammer und folgt dem Weg nach rechts in einen Schlafraum.

Hier befinden sich drei Betten und eine weitere Statue. Betätigt wieder den Schalter und folgt dann dem Verlauf des Gangs nach links – dort liegt der ?-Öffner!

Trainer Tricks

Welche Pokémon erhalte ich, wenn ich die Arenaleiter-Burg siegreich verlasse?

In der Arenaleiter-Burg könnt ihr euch bekanntlich erneut mit den bereits aus der Blauen und Roten Edition bekannten Trainern messen. Ihr kämpft zuerst gegen die acht Arenaleiter, um dann schließlich gegen die Top Vier und euren Rivalen (Gary) anzutreten. Habt ihr euch erfolgreich durch diesen Modus gekämpft, so erhaltet ihr zur Belohnung ein zufällig vom Computer gewähltes „Pokémon-Geschenk". Dabei handelt es sich um seltene Pokémon sowie solche, bei denen ihr im Game Boy-Spiel vor die Wahl gestellt wurdet. Folgende Pokémon stehen dabei zur Auswahl:

- **#001 Bisasam**
- **#004 Glumanda**
- **#138 Amonitas**
- **#140 Kabuto**
- **#107 Nockchan**
- **#133 Evoli**
- **#007 Schiggy**
- **#106 Kicklee**

Prof. Eich wartet mit diesen Pokémon in seinem Labor auf euch. Dort habt ihr im Übrigen auch die Möglichkeit, sie in der Roten oder Blauen Edition zu lagern, um eure Sammlung auf diese Weise zu komplettieren.

Prof. Eich wartet im Labor auf euch.

Trainer Tricks

Was hat es mit dem LKW im Hafenbecken der M. S. Anne auf sich?

Es gibt eine Menge Gerüchte, die sich um den LKW ranken, den ihr in Orania City im Hafenbecken der M. S. Anne finden könnt. Glaubt uns: Es handelt sich hierbei lediglich um Gerüchte! Der LKW lässt sich nicht verschieben und es verbirgt sich auch kein Pokémon darunter. Der LKW wurde von den Programmierern nur dort platziert, um das ansonsten leere Hafenbecken zu „dekorieren".

Hier werdet ihr kein Pokémon finden!

Trainer Tricks

Pokémon Schnapp' sie Dir alle!™

Wie kann ich die Namen meiner Pokémon ändern?

In der Stadt Lavandia lebt am Fuß des Pokémon-Turms ein alter Mann, der sich als der offizielle Namen-Bewerter vorstellt. Seine jahrelange Erfahrung im Umgang mit Pokémon berechtigt ihn nicht nur, die Namen eurer Pokémon zu bewerten – nein, hier habt ihr auch die Möglichkeit, die Namen eurer selbstgefangenen Pokémon zu ändern. Zu diesem Zweck muss der alte Mann zunächst sein Urteil über den Namen fällen. Beantwortet die anschließende Frage mit „Ja". Übrigens: Ihr könnt nur die Namen jener Pokémon verändern, die ihr selbst gefangen habt, jedoch nicht die Namen der Pokémon, die ihr über einen Tausch erhalten habt.

Hier könnt ihr die Namen ändern!

Trainer Tricks

Pokémon Schnapp' sie Dir alle!™

Wie kann ich das Labyrinth auf der Seeschaum-insel durchqueren?

Der direkte Weg von Fuchsania City zur Zinnoberinsel führt über die Wasserrouten 19 und 20. Folgt ihr diesem Weg, so müsst ihr das Höhlensystem der Seeschauminsel durchqueren. Im Inneren der Höhle findet ihr ein Gewässer mit reißender Strömung vor. Der einzige Weg, diese kalten Fluten zu durchqueren, besteht darin, die Strömung mit einem Staudamm aus Steinen zu blockieren. Dazu benötigt ihr ein Pokémon, das über die Fähigkeit Stärke verfügt.

In der ersten Etage der Höhle findet ihr zwei runde, weiße Felsbrocken, die ihr durch die Löcher im Boden fallen lassen müsst. Folgt nun der Treppe auf der rechten Seite in einen abgesperrten Bereich im ersten Untergeschoss, in dem ihr die Kugel durch das nächste Loch im Boden schieben müsst. Geht nun zurück ins oberste Stockwerk und dort die Treppe auf der

Nun stellt die Strömung kein Hindernis mehr da.

linken Seite hinab, um zur zweiten Kugel zu gelangen. Nachdem ihr sie durch das Loch im Boden erneut eine Ebene tiefer befördert habt, könnt ihr über die Leiter in der linken oberen Ecke in einen abgegrenzten Bereich des zweiten Untergeschosses gelangen. Hier findet ihr die eben verschobene Kugel wieder und könnt sie auch gleich durch das nächste Loch nach unten fallen lassen, um sie in den Fluten zu versenken.

Danach müsst ihr über die Leiter zurück ins zweite Untergeschoss gehen und hier die mittlere Leiter hinabklettern. Im dritten Untergeschoss folgt ihr dem Weg nach links, weiter nach unten, dann über einige Stufen hin zu einer weiteren Leiter. Im dritten Untergeschoss führt euch euer Weg zuerst nach oben. Erklimmt dann einige Stufen, um zu einer Leiter zu gelangen, die in die unterste Etage der Seeschauminsel führt. Lauft dann nach rechts und klettert über diese und die nächste Leiter nach oben ins zweite Untergeschoss, in dem ihr die zweite Felskugel durch das Loch im Boden in den Fluten versenken könnt. Jetzt ist die Strömung endlich blockiert! Springt nun durch das Loch im Boden ins Wasser, schwimmt auf die rechte Seite und lauft über die nächsten beiden Treppen nach oben, damit ihr den Ausgang der Insel erreicht.

Der lange gesuchte Ausgang!

Pokémon-Meistertrainer

Land: Deutschland
Name: Mildred Haase
Pokémon-Team:
36 Pixi (Megakick, Donner, Blubbstrahl, Psychokinese)
09 Turtok (Hydropumpe, Eisstrahl, Stärke, Surfer)
145 Zapdos (Himmelsfeger, Bohrschnabel, Fliegen, Donner)
150 Mewtu (Sternschauer, Psychokinese, Psywelle, Genesung)
136 Flamara (Flammenwurf, Feuerwirbel, Schädelwumme, Feuersturm)
03 Bisaflor (Rasierblatt, Solarstrahl, Zerschneider, Megasauger)

Pokémon-Meistertrainer

Land: Österreich
Name: René Wieland
Pokémon-Team:
150 Mewtu (Psychokinese, Hyperstrahl, Stärke, Genesung)
144 Arktos (Hyperstrahl, Fliegen, Blizzard, Eisstrahl)
135 Blitza (Donner, Nadelraketen, Donnerblitz, Donnerschock)
76 Geowaz (Steinhagel, Finale, Stärke, Erdbeben)
136 Flamara (Flammenwurf, Feuersturm, Risikotackle, Glut)
03 Bisaflor (Rasierblatt, Solarstrahl, Zerschneider, Schlafpuder)

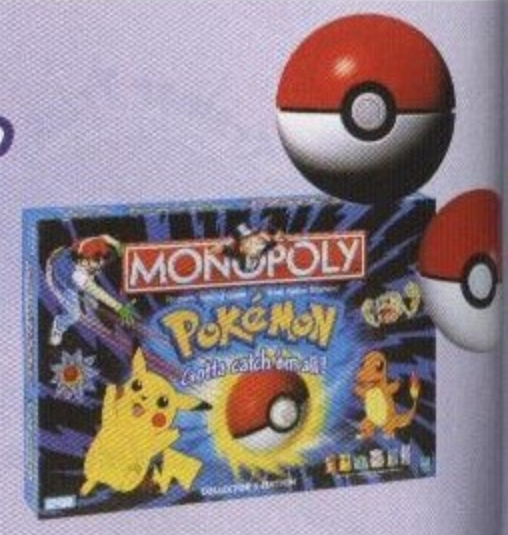
Pokémon-Meistertrainer

Land: Schweiz
Name: Roman Scheidegger
Pokémon-Team:
#03 Bisaflor (Tackle, Zerschneider, Rasierblatt, Solarstrahl)
#55 Entoron (Stärke, Surfer, Kratzfurie, Hydropumpe)
#150 Mewtu (Sternschauer, Psychokinese, Geowurf, Genesung)
#144 Arktos (Schnabel, Eisstrahl, Blizzard, Fliegen)
#145 Zapdos (Donnerschock, Bohrschnabel, Fliegen)
#146 Lavados (Schnabel, Feuerwirbel)

Pokémon Center

Heißer Pokémon-Sommer

Hasbro hat jede Menge coole Sommer-Überraschungen für euch: Ein Pikachu Plüsch-Rucksack und eine Pikachu Plüsch-Tasche, beide genau so knuddelig und gelb wie euer Lieblings-Pokémon! Und wer seinen Game Boy auch in den Ferien sicher aufbewahren will, für den gibt es das plüschig-gelbe Pikachu Game Boy Etui! Und sollte es mal regnen, hat Hasbro die richtigen Mittel, euch wieder aufzuheitern: Das Meistertrainer-Spiel, das auf den Ereignissen der Roten und Blauen Edition basiert, sowie das offizielle Pokémon Monopoly! Anstelle der Häuser kauft ihr Pokémon-Center und anstelle der Bahnhöfe ersteht ihr Pokébälle. Natürlich zahlt ihr mit hart erkämpften Pokédollars!

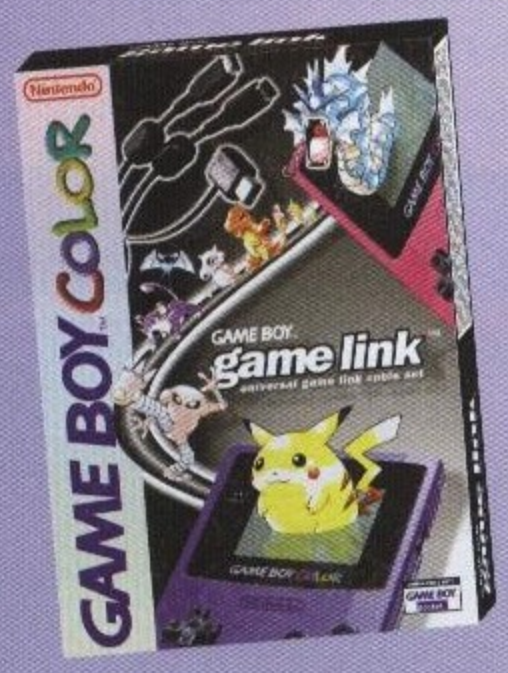


Unterwegs mit Pikachu

Ihr wolltet schon immer zusammen mit Pikachu die Pokémon-Welt erkunden, genau wie Ash in der TV-Serie? Dazu habt ihr jetzt die Chance – und zwar mit der Gelben Edition von Pokémon, der Special Pikachu Edition! Ihr werdet während des gesamten Spiels von Pikachu, eurem Lieblings-Pokémon, begleitet! Weiterhin taucht das Team Rocket in Gestalt von Jessie und James immer wieder auf – mit den aus dem Fernsehen bekannten Worten „Jetzt gibt's Ärger!"

Und es kommt noch besser: Auch ein exklusives Mini-Spiel steckt in der Gelben Edition – um es spielen zu können, müsst ihr jedoch in Pokémon Stadium meisterlich gekämpft haben... Mit dem Game Boy Printer habt ihr hier außerdem die Möglichkeit, u. a. euer Trainerdiplom auch Schwarz auf Weiß auszudrucken!

Universell verkabelt!



Wer sie wirklich alle haben will, der muss tauschen: Schnappt euch das Universal Game Link Kabel, einen zweiten Game Boy mit der jeweils anderen Edition von Pokémon und tauscht – nur so schnappt ihr sie wirklich alle! Das Universal Game Link Kabel ist außerdem bei allen anderen Spielen mit Zweispieler-Modus und/oder für Ausdrucke auf dem Game Boy Printer einsetzbar – ein unverzichtbares Zubehör also! Ach so, bevor wir es vergessen: Das Universal Game Link Kabel gibt es jetzt im aktuellen Pokémon-Package!

Kämpfe in der dritten Dimension

Die Nerven bis zum Zerreißen gespannt, dem Schlagabtausch entgegenfiebernd und voller Ungeduld mit den eigenen Pokémon auf den nächsten Kontrahenten wartend – so realistisch erlebt ihr die Duelle nur in Pokémon Stadium auf dem Nintendo64! Doch ihr könnt im Nintendo64-Spiel nicht nur Pokémon ausleihen, sondern auch eure eigenen Teams dank des Nintendo64 Transfer Paks anschauen und in die Arena schicken! Ihr tretet einmal mehr u. a. gegen die acht Arenaleiter und die Top Vier an, kämpft gegen die Pokémon eurer Freunde oder zockt in den vielen witzigen Mini-Spielen um die Wette! Pokémon Stadium und das Nintendo64 Transfer Pak sind im exklusiven Duo-Pack erhältlich!

Die große Fotosafari

Bereitet euch auf ein Shooting der ganz besonderen Art vor: Die große Fotosafari, bei der ihr eure Talente und Fähigkeiten als Meister-Fotograf unter Beweis stellen müsst! In Pokémon Snap, der bislang einzigartigen Foto-Tour durch die Welt der Pokémon, stellt euch Prof. Eich vor die schwere Aufgabe, möglichst viele und möglichst brillante Fotos von den Pokémon zu schießen, die ihr auf eurer Tour seht. Ihr denkt, das sei ganz einfach, schließlich kann doch jeder den Auslöser drücken? Weit gefehlt, denn eure Bilder werden hinterher vom Professor bewertet, und je besser sie sind, desto mehr Punkte erhaltet ihr! Da sich die Pokémon nicht wie für ein Familienfoto aufstellen, ist es gar keine leichte Aufgabe, euer Fotoalbum mit möglichst gelungenen Aufnahmen zu füllen!

Pokémon Snap, die einzigartige Fotosafari in der faszinierenden Pokémon-Welt, erscheint voraussichtlich Ende August.

Das Buch für künftige Meister

Hier ist das ultimative Buch für alle ambitionierten Pokémon-Trainer! Denn wer ein echter Meistertrainer werden will, der kommt um dieses umfangreiche Werk nicht herum: Der offizielle Pokémon Stadium-Spieleberater von den Pokémon-Profis aus der Club Nintendo-Redaktion enthält alle Informationen, die auf eurem Weg in den Siegespalast wichtig sind: Alles über die Attacken und die Pokémon eurer Herausforderer, alle Daten zu Stärken und Schwächen der Pokémon, hilfreiche Tipps für die Duelle und, und, und... Mit dem offiziellen Pokémon Stadium-Spieleberater bleibt kein Geheimnis verborgen!

Das Netz steckt voller Pokémon!

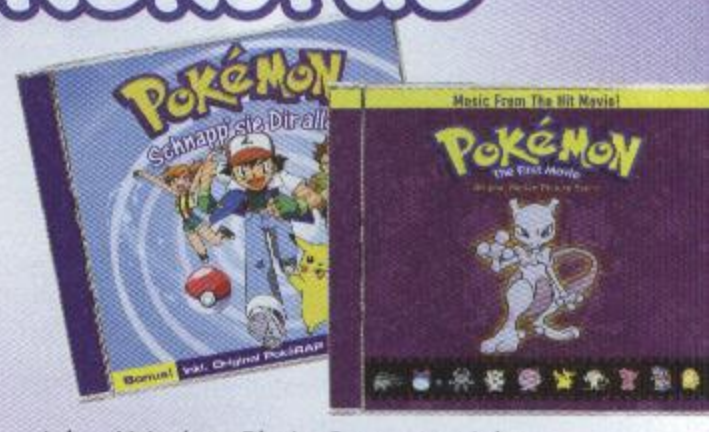
Wer jedoch auf die offizielle Pokémon-Homepage gehen will, für den gibt es nur eine Adresse: www.pokemon.de – mit unzähligen Infos, Goodies, Spielen, Filmen, Bildern sowie täglich aktuellen News rund um die ganze Welt der Pokémon! Wer sein Wissen über Pokémon erweitern und immer auf dem neuesten Stand sein möchte, der ist hier an der richtigen (Web-) Adresse!

Eine harte Schale!

In der aktuellen Ausgabe (der Nummer 8) unserer Pokémon-Comic Specials wird es für Ash richtig hart! Er gerät nämlich an einen Trainer, der bereits 98 Kämpfe hintereinander gewonnen hat. Nun fordert Ash ihn heraus, um seinen nächsten Orden zu erkämpfen – und fällt dabei gehörig auf die Nase, denn die Pokémon seines Kontrahenten besitzen außergewöhnliche Fähigkeiten. Ob Ash doch noch eine Chance hat, den begehrten Orden zu erlangen? Lest das Comic mit dem Titel „Harte Schale – Weicher Kern" – dann erfahrt ihr es!

Weiterhin lest ihr im Comic auch alles über die Special Pikachu Edition von Pokémon sowie viele heiße News aus der großen, weiten Pokémon-Welt!

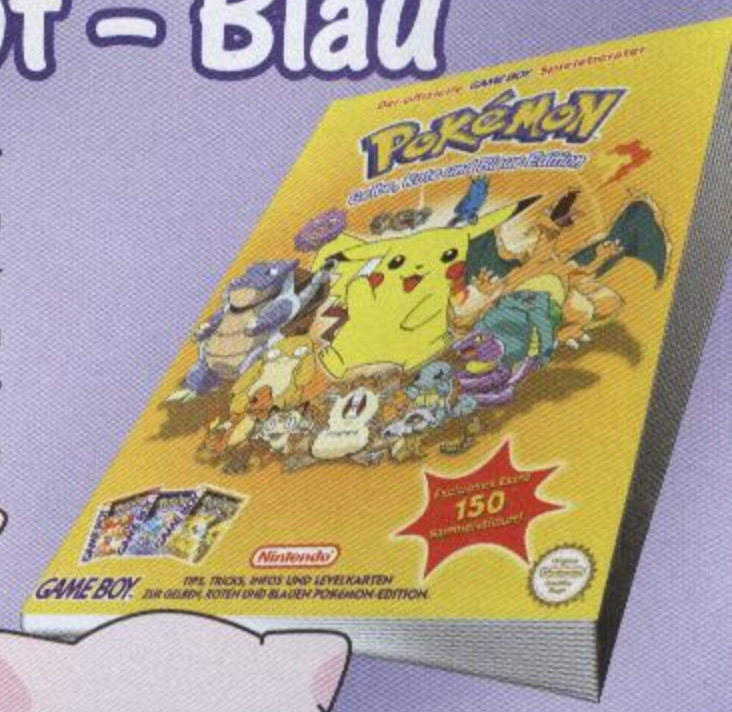
Rekorde, Rekorde



Von Montag bis Freitag sind sie unterwegs: Ash, Pikachu, Misty, Rocko... Täglich ab 14:40 Uhr könnt ihr auf RTL II die spannenden Abenteuer eurer Helden verfolgen, ihren Kämpfen gegen Herausforderer und das allgegenwärtige Team Rocket beiwohnen und sehr, sehr viel über die Pokémon-Welt erfahren! Dabei erzielte und erzielt nicht nur die TV-Serie immer wieder wahre Quotenrekorde (mehr als 1,2 Millionen Zuschauer vor den Fernsehschirmen). Auch der bei KOCH Records erschienene TV-Soundtrack hat schon vor vielen Wochen Platin-Status erreicht – etwas, was bislang vermutlich keinem anderen Zeichentrick-TV Soundtrack gelang! Ihr seht: Pokémon ist nicht nur als Game Boy-Spiel ein echter Rekordbrecher!

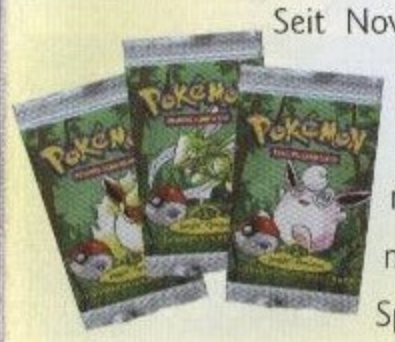
Seit Ende April hat KOCH Records übrigens eine weitere Soundtrack-CD veröffentlicht: Die Original-Filmmusik aus dem erfolgreichen Pokémon-Kinofilm! Mit dem sinfonischen Original Score könnt ihr das große Filmabenteuer auf akustische Weise nochmals erleben. Und zusätzlich zur fantastischen Filmmusik enthält die CD auch einen speziellen Pokémon-Bildschirmschoner!

Gelb – Rot – Blau

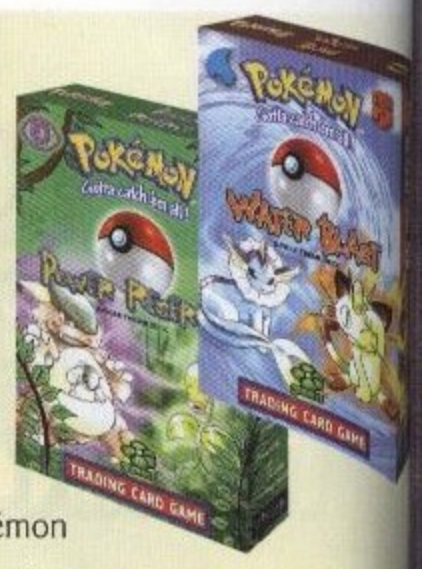


Ihr sucht nach dem Haus des Surfers? Ihr wisst nicht, wie ihr gegen Team Rocket oder Garys Teams effektiver vorgehen könnt? Ihr habt euch im Pokémon-Turm rettungslos verlaufen? Für all diese und weit kniffligere Fragen solltet ihr stets den offiziellen neuen Pokémon-Spieleberater zur Hand haben! Hier findet ihr alles, was ihr über die Gelbe, Rote und Blaue Edition von Pokémon wissen müsst. Alle Geheimnisse, alle Fundorte der Pokémon – das Buch ist die ideale Hilfe selbst in kniffligsten Situationen! Hier bleibt keine Frage offen...

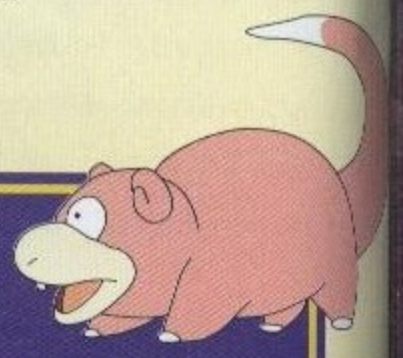
Gute Karten für Pokémon-Trainer



Seit November 1999 sind sie erhältlich, und seither sind Millionen von euch mit den Pokémon-Sammelkarten von Amigo zu Spielern und Sammlern geworden! Die limitierte Erste Edition war binnen weniger Wochen ausverkauft und gehört bereits jetzt zu den gefragten Sammler-Editionen. Und die unlimitierte Folgeauflage ist noch immer ein echter Renner! Doch schon bald werdet ihr mit neuen Trading Cards versorgt: Noch im Juli wird Amigo neue „Dschungel"-Themen Decks veröffentlichen! Hier werdet ihr 64 brandneue, bunte Trading Cards finden, mit denen ihr eure bisherige Sammlung um kraftvolle Wasser- und Pflanzen-Pokémon erweitern könnt!



POKéMON DES MONATS

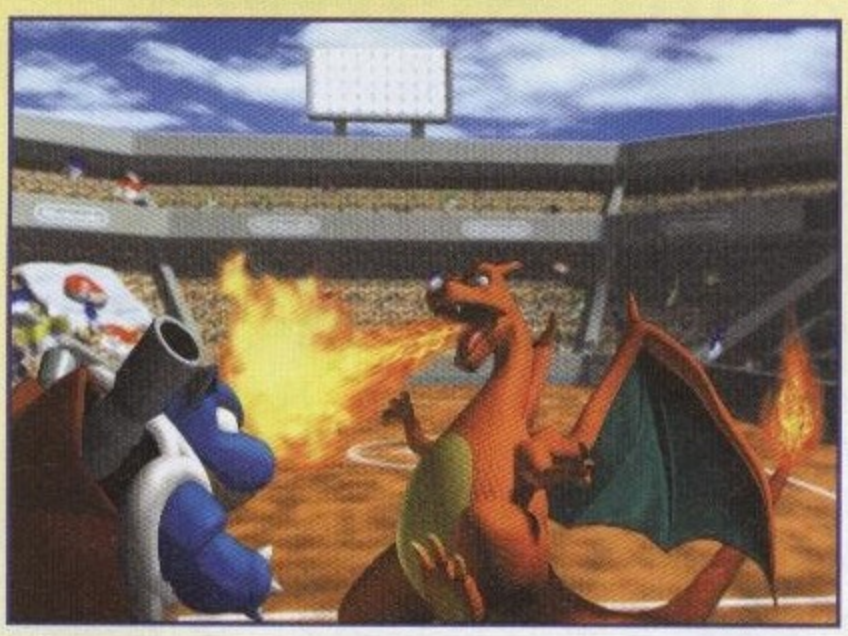


NAME:	Flegmon	FUNDORTE:	Seeschauminsel (Fangen), Safari-Zone, Prismania City, Route 9 (Angeln mit der Profiangel)
NUMMER:	#79		
TYP:	Wasser / Psycho		
ALTER:	unbekannt		
LIEBLINGSBUCH:	„Die Entdeckung der Langsamkeit" von Sten Nadolny	WAHLSPRUCH:	In der Ruhe liegt die Kraft

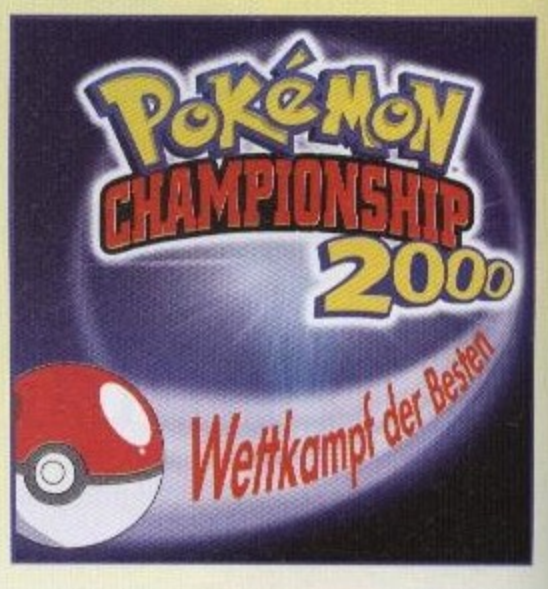
FÄHIGKEITEN: Konfusion, Aussetzer (ab Level 18), Kopfnuss (ab Level 22), Heuler (ab Level 27), Aquaknarre (ab Level 33), Amnesie (ab Level 40), Psychokinese (ab Level 48)

Wirst du der Allerbeste sein?

Dieser Sommer steht deutschland- und europaweit ganz im Zeichen der Pokémon – dank einer gigantischen Meisterschaft, die ihresgleichen suchen muss! Wir präsentieren euch die Pokémon Championship 2000, die seit Ende Mai durch Europa tourt! In Deutschland wurde der Startschuss am 27. Mai in Berlin gegeben, und wöchentlich habt ihr in einer anderen deutschen Stadt die Gelegenheit für nervenaufreibende Duelle – und ihr könnt dafür die in euren eigenen Spielen gefangenen Pokémon einsetzen! Je nach Level und Stärke eurer Pokémon tretet ihr in einem von drei Cups an, so dass jeder von euch eine reelle Chance hat, zum Meistertrainer zu werden!



Bevor ihr jedoch am Samstag euer Können als erfolgreicher Trainer beweisen dürft, müsst ihr euer Game Boy-Modul schnappen und euch während der Woche an einer Vorentscheidung bei einem von zehn Nintendo-Händlern am Ort beteiligen. Geht ihr daraus siegreich hervor, könnt ihr am Wochenende antreten! (Termine: Hamburg / Wandsbek Quarré, 3. Juni – Leipzig / Bahnhof, 10. Juni – Mülheim / Rhein-Ruhr-Zentrum, 17. Juni – Frankfurt am Main, 24. Juni – München/Perlacher Einkaufsparadies, 1. Juli) Am Freitag habt ihr im jeweiligen Center noch Gelegenheit zum Training, und am Samstag wird es dann ernst! Weitere Infos gibt es ganz aktuell auf www.pokemon.de !



Die Allerbesten in den drei Cups dürfen schließlich zum großen Europa-Finale der Pokémon Championship 2000 nach London reisen, das Anfang September zur gleichen Zeit mit der ECTS stattfindet! Macht euch also bereit für den Kampf – vielleicht wird gerade aus euch ja der Pokémon-Meistertrainer!

portable power

Asterix – Auf der Suche nach Idefix
Seite 58

International Karate 2000
Seite 60

Toonsylvania
Seite 61

Lemmings
Seite 62

Cross Country Racing
Seite 63

F1 Racing Championship
Seite 65

Casper
Seite 66

Astérix®

AUF DER SUCHE NACH IDEFIX

„Das Jahr 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien ...“ Ihr kennt diese berühmten ersten Worte? Klar! Und jetzt ist es wieder soweit: Die weltberühmten Gallier Asterix und Obelix sind einmal mehr unterwegs, um Römer zu verdreschen und Wildschweine zu verdrücken! [noco]

Beim Teutates!

Asterix-Spiele haben bei Infogrames Tradition: Bereits seit dem NES ist der kleine Gallier Stammgast auf Nintendo-Konsolen. Für sein zweites Abenteuer auf dem Game Boy Color wurde die Grafik gehörig aufpoliert: Denn erstmals sind nicht nur die Helden so toll animiert wie in einem Trickfilm, sondern auch ihre Gegner.

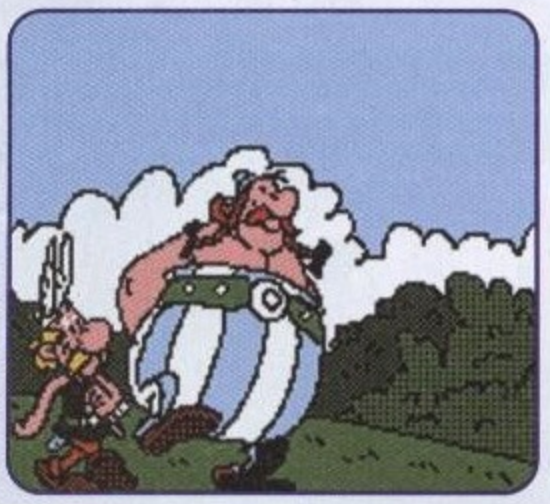
Einen besonderen Clou bietet der „Instant-Spaß-Modus“: Hier springt ihr sofort in die spannendsten Bonus-Level und könnt üben, ohne die ganze Geschichte durchzuspielen.

Im Abenteuer selbst macht ihr euch auf die Suche nach Obelix' treuem Freund: Sein Hund Idefix wurde entführt! Dabei gehen Asterix und Obelix auf eine umfangreiche Weltreise: Italien, Frankreich und Ägypten stehen u.a. auf dem Programm. Es werden aber nicht nur Römer verprügelt: Im „nicht-linearen“ Spielverlauf könnt ihr mehr als 18 Level in unterschiedlicher Reihenfolge spielen. Und überall gibt es versteckte Hinweise, die es zu finden gilt, sowie verzwickte Aufgaben, die die Gallier lösen müssen.

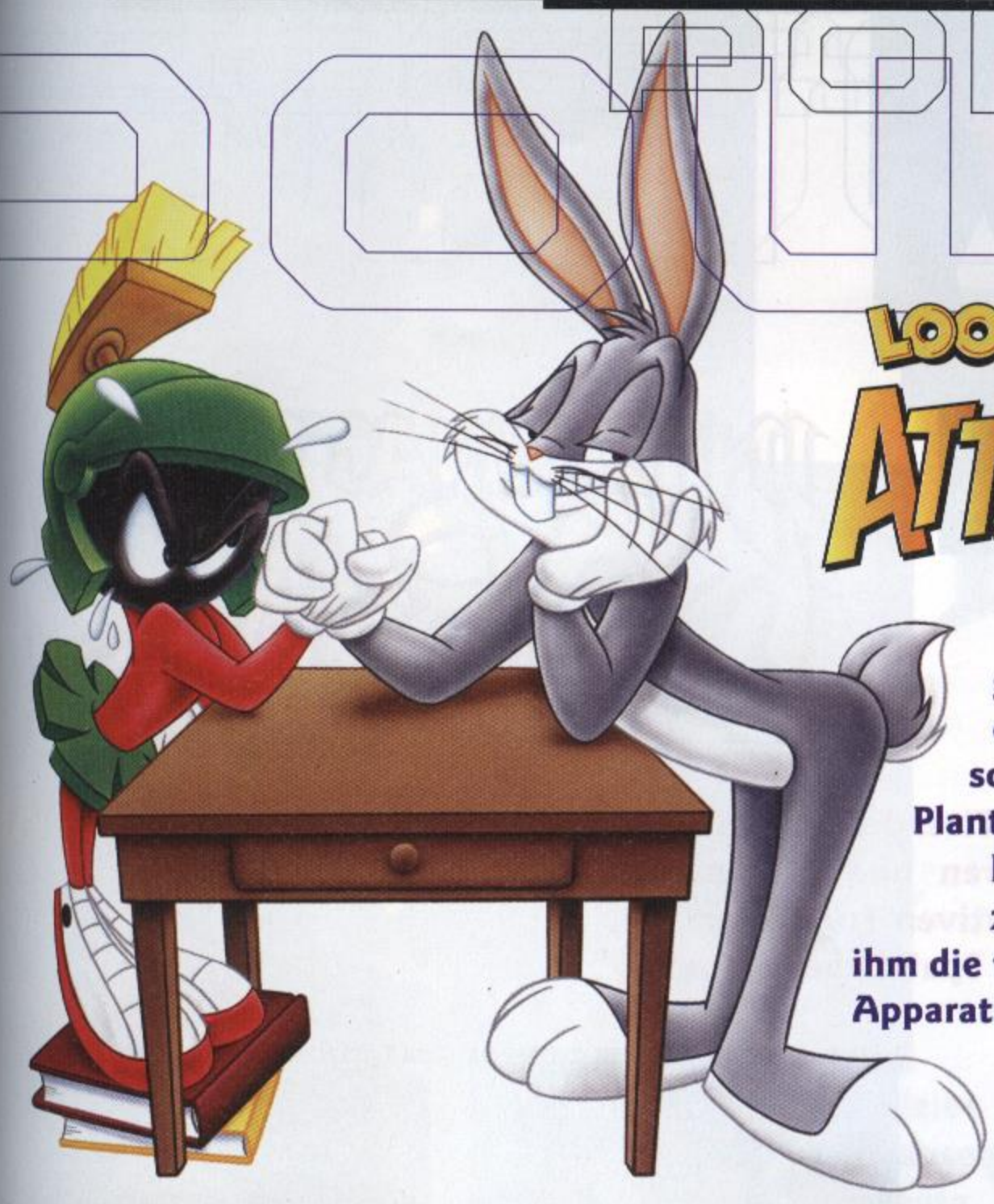
Die spinnen, die Römer!

Als Albert Uderzo und René Goscinny († 1977) den Schnauzbart-Träger Asterix im Jahr 1959 für ihr Jugend-Magazin *Piloté* erfanden, da hätten sie nie gedacht, dass die ganze Welt mit Asterix Latein lernen würde!

Seit 1965 kennen auch deutschsprachige Fans Asterix und Obelix (damals trugen sie noch die Namen Siggi und Babarras und waren Westgermanen). Doch seit 1968 sind die beiden auch hierzulande Gallier. Fraglos sind Asterix und Obelix die wohl bekanntesten „Franzosen“ der Welt: Über 280 Millionen Exemplare der 30 Alben wurden auf der ganzen Welt verkauft, sie sind in 77 Ländern erhältlich und wurden in 57 Sprachen bzw. Dialekte übersetzt. Neben acht Zeichentrickfilmen gibt es seit dem letzten Jahr auch eine Real-Verfilmung mit Gerard Depardieu in der Rolle des Obelix.



© 1999 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO © 1999 INFOGRAMES



LOONEY TUNES™ COLLECTOR ATTACKE VOM MARS

Die Marsmännchen kommen! Mmh... genauer gesagt ist es nur einer, und der hört auf den Namen Marvin. Doch bereits dieser eine sorgt für genug Aufruhr im Lande der Looney Tunes: Plant der gemeine Grünling doch, das gesamte Land in eine schleimig grüne Marslandschaft zu verwandeln. Dummerweise ist ihm die für diese Zwecke eigens angefertigte Apparatur aus dem Ufo gefallen und in zehn Teile zerbröselt... [mm]

SEINEREINER WIRD BEDROHT!

Durch Zufall bekommt Seinereiner (Bugs Bunny) Wind von Marvins Plan und zögert nicht lange, sich ebenfalls auf die Suche nach den zehn Teilen der Wunderwaffe zu machen. Sollte es Bugs nämlich gelingen, die zehn Teile vor dem Marsianer zu finden, ist das Tunes-Land gerettet. Unterstützt wird Bugs dabei von nicht weniger als 47 weiteren Looney Tunes-Charakteren, die ihm in verschiedenen Teilen des Landes begegnen. 14 der Figuren bieten dem bepuschelten Helden sogar ihre Dienste an. Auf diese Weise kann Bugs in brenzligen Situationen beispielsweise auf die Hilfe von Daffy Duck (der Enterich kann schwimmen und tauchen) oder auf die Hexe Hazel, die auf ihrem Besen fliegen kann, zurückgreifen. An manch kniffligen Stellen muss der heroische Hase genau überlegen, welchen seiner Freunde er einsetzt. Einige der Mitstreiter müssen übrigens erst mit schlagkräftigen Argumenten davon überzeugt werden, sich der Anti-Marsianischen-Aktionsfront anzuschließen.

MÖHREN, MARSIANER UND MISEREN!

Neben witzigen Dialogen, einzigartigen Charakteren und kniffliger Adventure-Action bietet Attacke vom Mars noch mehr: In den großen Städten des Landes könnt ihr ein Game Center aufsuchen, in dem ihr (mittels Universal Game Link-Kabel oder Infrarot-Schnittstelle) gegen einen zweiten Spieler in sechs verschiedenen Mini-Games gegeneinander antreten könnt. Das bringt nicht nur jede Menge Spaß, sondern auch die Möglichkeit, euren Vorrat an Items zu vergrößern. Vor jedem Duell habt ihr nämlich die Möglichkeit, Figuren und Items als Wetteinsatz zu bestimmen. Dabei erhält der Gewinner den Einsatz des Unterlegenen. Doch damit nicht genug: Über oben genannte Verbindungen könnt ihr auch Charaktere tauschen. Fehlt euch zum Beispiel Speedy Gonzales oder der Roadrunner, so könnt ihr die Charaktere durch Tauschen in euren Besitz bringen. Vorausgesetzt, einer eurer Freunde hat sie bereits im Spiel entdeckt. Je mehr Charaktere ihr übrigens findet, desto mehr Geheimlevel werden sich für euch öffnen!

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., a Time Warner Entertainment Company L.P.
© 1999 Nintendo, and Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1999 INFOGRAMES

INTERNATIONAL KARATE 2000

Knotet euren Gürtel ordentlich fest – denn jetzt gibt's auf die Mütze: Das Action-Kultspiel International Karate könnt ihr jetzt auch auf dem Game Boy Color spielen! Schlüpft in euren Kampfanzug und prügelt euch nach allen Regeln der Kunst um den Titel des wahren Karate-Champions. Wer hier Angst vor Blessuren und blauen Flecken hat, ist fehl am Platz. Mit diesem ultimativen Frustkiller werden nicht nur eingefleischte Fans ihren Spaß haben! [pehu]

EIN STAR ERSTRAHLT IM NEUEN GLANZ!

Der Spielhallen-Hit des englischen Programmier-Teams Studio 3 präsentiert sich im neuen Jahr 2000-Outfit, und ihr kämpft euch kreuz und quer durch das Dojo, um der unangefochtene Karate-Meister zu werden.

Der Kult, den dieses Spiel umgibt, begann bereits, als es 1988 entwickelt wurde und an die Spitze der Videospiele-Charts schnellte. Das Erfolgsrezept, das dieses Spiel so bekannt machte, klingt recht simpel: Eine nicht enden wollende Spiel-Action und eine Umgebung, die stimmungsvoll und atmosphärisch schön gestaltet ist – sowie eine ausgeklügelte, schnell beherrschbare Steuerung. Die unzähligen Fans, die **International Karate** auf der ganzen Welt hat, werden sicher dafür sorgen, dass es auch auf dem Game Boy Color zum Hit wird!

AUF ZUR GÜRTELJAGD!

International Karate 2000 zeigt sich auf dem Game Boy Color in neuem, noch farbenfroherem Outfit.

Mit einem der zwölf Kämpfer versucht ihr, euch den schwarzen Gürtel zu erkämpfen. Damit ihr richtig viel Spaß habt, könnt ihr im Optionsmenü zahlreiche Einstellungen vornehmen, um das Spiel perfekt auf eure Bedürfnisse abzustimmen. Die Originalmusik lässt euch dabei im Kampf den alten Glanz vergangener Tage noch einmal spüren. Etliche Modi warten auf euch: Der *Tournament*-Modus z.B. bietet die richtige Gelegenheit, eine eigene Karriere als Karate-Meister zu starten. Und im *Bouncing Ball*-Bonuslevel geht es darum, die auf euch zuhüpfenden Bälle mit Hilfe eines Eisenschildes wieder zurückzuwerfen. Damit ihr die Spielatmosphäre noch lebensechter spürt, erscheint **International Karate 2000** auf der neuen Rumble Cartridge!

© 2000 Studio 3 Interactive Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

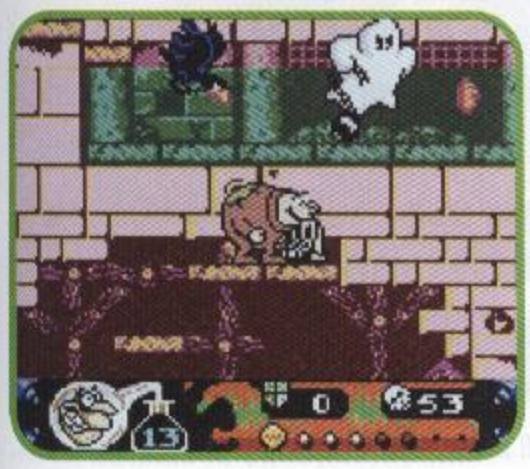
Toonsylvania™

„Igor, wo bleibt meine Blutkonserve...?" Sympathische Leute hausen im Schloss von Doktor Vic Frankenstein. Leute, die man so richtig gern als Nachbarn hätte. Und wenn Vic zusammen mit seinem buckligen Gehilfen Igor nicht gerade schräge Monster aus irgendwelchen Leichenteilen zusammenschnippelt, erleben sie zusammen im wahrsten Sinne des Wortes IRRwitzige Abenteuer!

[noco]

Wo sind Phils Körperteile?

Die Zeichentrick-Serie Toonsylvania wird seit 1988 von Steven Spielberg produziert, der sich bereits mit „E. T.", „Indiana Jones" und „Jurassic Park" einen Platz im Hollywood-Olymp gesichert hat. Im Game Boy Color-Spiel hat Gehilfe Igor auf eigene Faust ein Experiment gestartet und es natürlich vermasselt: Sein Freund, das Monster Phil, wurde in Stücke gerissen. Bevor der Doktor merkt, was passiert ist, muss der Bucklige alle Teile finden und wieder zusammenflicken. Und das ist gar nicht so einfach...



„Behelmter Gruselspaß!"

Los geht es im Vorgarten von Dr. Frankensteins Schloss: Igor muss in fünf Leveln Hebel finden und betätigen, damit sich der Weg öffnet. Werwölfe, fleischfressende Pflanzen und Skelette lauern zuhauf auf seiner Gruseltour. Natürlich gibt es auch „Obermotze" wie Hexen, Drachen und Vampire, die euch und ihm das Leben besonders schwer machen. In jedem Level müsst ihr zusätzlich einen speziellen Helm finden: Im Wasser z.B. benötigt Igor einen Taucherhelm. Es gibt aber auch Kopfbedeckungen, mit denen er fliegen oder durchs Feuer gehen kann. Die Helme versorgen euch obendrein mit einer Extra-Waffe!

Ach ja, damit wir den besonderen Clou an **Toonsylvania** nicht vergessen: Auch in diesem Ubisoft-Spiel findet man den speziellen Ubi-Key.

Wer zwei Module mit Key-Funktion hat, kann mittels Infrarot-Schnittstelle des Game Boy Color geheime Level frei schalten.

Toonsylvania TM & © 2000 Dreamworks

Lemmings™

& OH NO! MORE LEMMINGS

Klein, putzig und ziemlich doof: Das sind die Lemmings! In der Tat haben die Kerle mit den grünen Haaren so wenig in der Birne, dass sie ohne eure Hilfe wirklich aufgeschmissen wären. Doch zum Glück gibt es ja den Game Boy Color, auf dem ihr die Lemminge vor dem drohenden Suizid bewahren könnt.

[luap]

Über Stock und über Stein...

An der Decke öffnet sich eine Luke, aus der bis zu 100 Lemminge purzeln. Kaum am Boden angekommen, beginnen diese nun schnurstracks in die ihnen vorgegebene Richtung zu laufen. Sobald sie jedoch auf ein Hindernis stoßen, machen sie kehrt. Doch wenn sie auf einen Abgrund zulatschen, dann halten sie nicht etwa an, sondern laufen direkt weiter in ihr Verderben! Hinzu kommt, dass Lemminge Nichtschwimmer sind. Dennoch scheinen sie gerade für tiefe Gewässer eine Vorliebe zu haben. Ihr seht, es gibt viel zu tun ...

Acht kleine Lemminge!

Wenn ein Lemming aus der Luke fällt, ist er zunächst unbeholfen wie ein Baby. Um die Lemminge aber sicher ans Ziel zu geleiten, könnt ihr jedem einzelnen von ihnen eine von acht Fähigkeiten beibringen. Allerdings habt ihr immer nur ein begrenztes Kontingent davon zur Verfügung, das ihr so ausschöpfen müsst, dass es für alle Lemminge reicht.

Die Fähigkeiten sind im Einzelnen:

BLOCKEN An einem Lemming mit der Block-Fähigkeit kommt kein anderer mehr vorbei.

KLETTERN Da staunt selbst Reinhold Messner - ein Kletter-Lemming kann sogar die steilsten Wände erklimmen!

SEGELN Ist der Abgrund noch so tief – der Segel-Lemming packt einfach seinen Regenschirm aus und gleitet sanft zu Boden.

BAUEN Der Bau-Lemming ist ein echter Handwerker. Fein säuberlich legt er Steinplatte auf Steinplatte, damit auf diese Weise eine Treppe entsteht.

EXPLODIEREN Das beste Mittel, um Blocker wieder loszuwerden! Nach einem kurzen Countdown explodiert dieser Lemming in einem farbenfrohen Feuerwerk.

GRABEN (diagonal) Mit dieser Fähigkeit gräbt sich ein Lemming in Laufrichtung schräg nach unten in den Boden.

GRABEN (vertikal) Damit grabt ihr euch waagrecht durch Hindernisse hindurch.

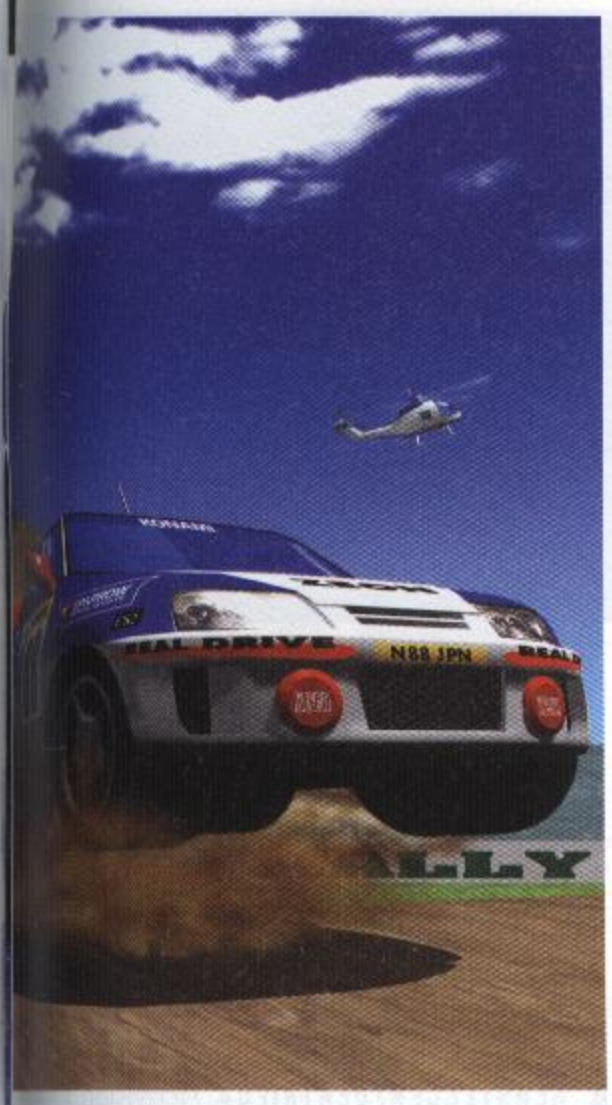
GRABEN (horizontal) So geht's senkrecht in den Boden, und kein Ende ist in Sicht...

Lemmings, Psygnosis and the Psygnosis-Logo are ™ or ® anc © 1998, Psygnosis Ltd. All rights reserved.
Published by Take 2 Interactive Software. Take 2 is a trademark of Take 2 interactive Software.

POWER

CROSS COUNTRY RACING

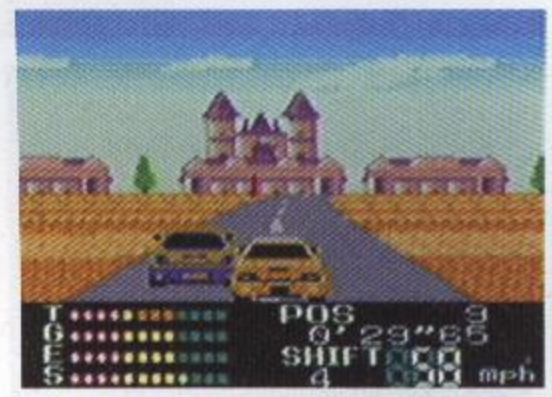
WILD, SCHMUTZIG & SCHNELL!



Cross Country Racing – das ist eine schmutzige, wilde Offroad-Simulation der Extraklasse für den Game Boy Color! Ihr entscheidet euch für eines von vier Rennteams, um in dieser heftigen Stock-und-Stein-Heizerei den ersten Platz zu machen.

Doch am Anfang eurer Karriere habt ihr nicht genug Geld, um euren Wagen richtig zu tunen. Versucht daher, im nächsten Rennen auf einem der vorderen Plätze zu landen: Jetzt habt ihr Bares und könnt euch die ersten Tuning-Teile besorgen, die in der Werkstatt auch gleich montiert werden. So wird es schon leichter, ein Rennen zu gewinnen! (Und euren Möglichkeiten, den Wagen technisch aufzumotzen, sind bei diesem Modul keine Grenzen gesetzt...)

Wer sich den Stress einer Karriere nicht antun möchte, kann auch mit dem Universal Game Link-Kabel im Duell gegen einen Freund antreten. **Cross Country Racing** hat komplett deutschen Bildschirmtext und dank der Passwort-Funktion könnt ihr jederzeit wieder ins Turnier einsteigen.



CHECKBOARD

GENRE▸ Sport
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Passwort
BILDSCHIRMTEXT▸ Deutsch
HERSTELLER/VERTRIEB▸ Konami

WINGS OF FURY

IHR SEID JÄGER-PILOTEN...

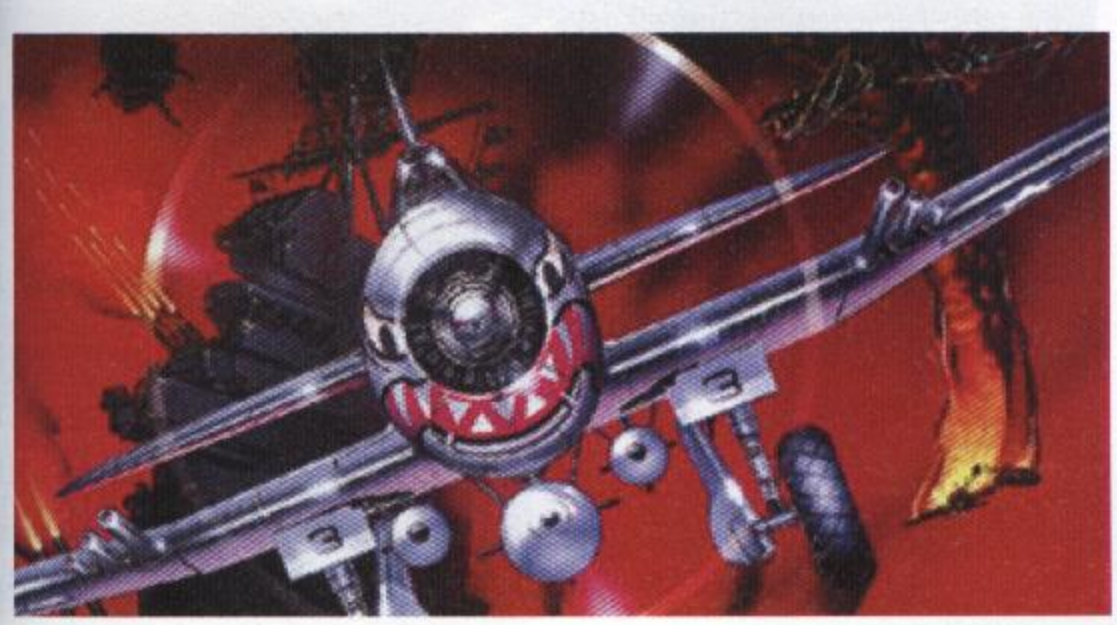
Auch nach vielen, vielen Jahren garantieren sie immer noch stundenlangen, aufregenden Spielspaß: Arcade-Veteranen erfreuen sich ungebrochener Beliebtheit und beweisen eindrucksvoll, dass sie nicht zum alten Eisen gehören.

Das beweist auch **Wings of Fury**, ein Spiel, das eindeutig zur ersten Garde der Action-Klassiker gehört. Hierbei nehmt ihr in einer F6F Hellcat Platz und erfüllt 15 Luftkampf-Missionen (bei Tag und Nacht) gegen die auf dem pazifischen Kriegsschauplatz angreifenden japanischen Truppen!

Eure Hellcat verfügt über vier verschiedene Waffensysteme. Neben eurem Bord-MG (mit unendlich Munition) stehen euch in begrenzter Anzahl auch Bomben, Torpedos und Raketen zur Verfügung. Damit müsst ihr Fahrzeuge, Schiffe, Gebäude oder Flugzeuge gezielt angreifen.

Ihr könnt euer Flugzeug nach links oder rechts steuern, um die Gegend von Gegnern zu säubern. Steigt ihr weiter in die Luft, ändert sich die Perspektive – in größerer Höhe kann euch zwar weniger passieren, dafür verfehlen eure Bomben aber auch öfter ihre Ziele.

Habt ihr keine Munition mehr, müsst ihr den nächsten Flugzeugträger ansteuern. (Darauf zu landen erfordert allerdings etwas Geschick...) Auf dem Schiff wird euer Jagdflieger repariert, aufgetankt und mit neuen Waffen versehen. Und dann geht der Feindflug weiter!



1999 TLC Multimedia Inc. and its affiliates and licensors

CHECKBOARD

GENRE▸ Shoot'em up
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Passwörter
HERSTELLER/VERTRIEB▸ TLC

CROSS COUNTRY RACING ™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. © 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

portable

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

SKATE, BABY, SKATE!

Der Skateboard-Knaller erscheint auf dem Game Boy Color: In **Tony Hawk's Skateboarding** stellt ihr Balance, Ausdauer und euer ganzes Können unter Beweis!

Im Spiel selbst gibt es zwei spannende Spiel-Modi: Im Half-Pipe-Modus seht ihr euren Skater von der Seite, während ihr verschiedene Stunts und Tricks ausführt. (Am besten versucht ihr es mit Combo-Tricks, da sich damit die meisten Punkte erzielen lassen!)

Im Race-Modus (gegen die CPU oder gegen einen „menschlichen Gegner") lasst ihr euren Fahrer aus der Vogelperspektive über einen Abfahrts-Parcours hinweg schießen. Bei jedem Sprung von einer Rampe wird das Bild ausgeblendet und es erscheint

ein Standbild, das den jeweiligen Trick zeigt. Auch hier geht es darum, ohne größere Unfälle das Ziel zu erreichen und möglichst viele Punkte zu erhalten.

Ein weiteres Bonbon hält **Tony Hawk's Skateboarding** außerdem bereit: Ihr könnt mit dem Universal Game Link-Kabel gegen einen Freund antreten und so den wahren Profi-Skater unter euch küren!

CHECKBOARD
GENRE▸ Sports
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Passwort
HERSTELLER/VERTRIEB▸ Activision

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc.
©1999, 2000 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

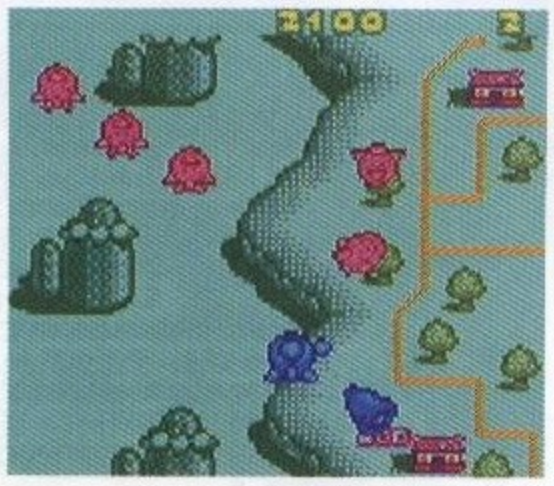
KONAMI GB COLLECTION VOL.3

KLASSISCHES QUARTETT

Zum dritten Mal präsentiert Konami vier Arcade-Klassiker aus den Achtzigern auf einem Modul! Die Mischung der **Game Boy Collection Vol. 3** ist wieder absolut explosiv und ausgewogen. Und das sind die Spiele im Einzelnen:

Der Baller-Hit **Pop'n'Twinbee** lässt die Herzen aller Action-Freunde höher schlagen. In dem Vertikal-Scroller im klassischen Arcade-Stil steuert ihr ein Raumschiff durchs Weltall und müsst euch mit geballter Feuerkraft gegen zahllose Feinde verteidigen.

Mystical Ninja starring Goemon ist ein Adventure, dessen Schauplatz im altertümlichen Japan angesiedelt

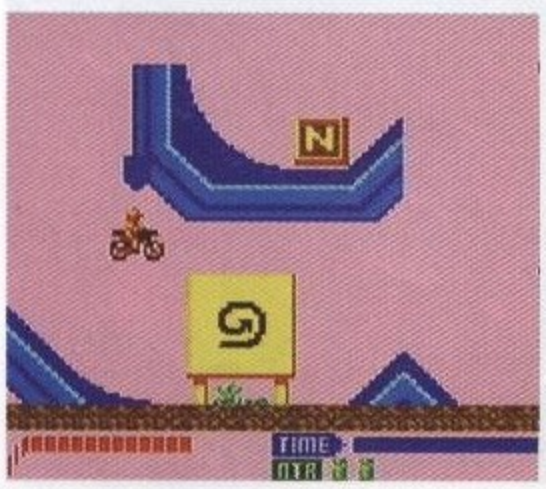


ist. Dort müsst ihr euch gegen eine Bande übler Außerirdischer wehren.

Action-Racing pur ist bei **Bikers** angesagt! Mit der Motocross-Maschine geht es in der klassischen Seitenansicht über Triple-Jumps und Table-Tops. Dabei vollführt ihr waghalsige Sprünge und Stunts.

Beim hierzulande relativ unbekannten **Guttang Gottang** handelt es sich um ein Strategie-Spiel um Züge und Gleisplanung. Einfach mal ausprobieren – es lohnt sich!

Ihr seht: Für jeden Geschmack ist etwas dabei!

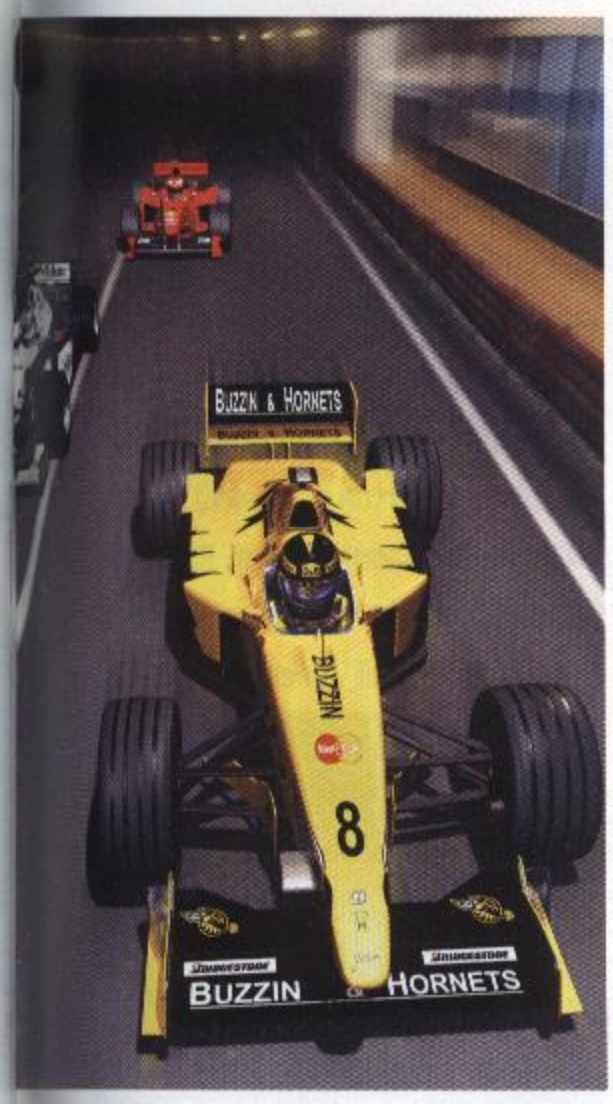


CHECKBOARD
GENRE▸ Spielesammlung
MBIT▸ 8
SPIELER▸ 1
SPEICHER▸ Passwort
HERSTELLER/VERTRIEB▸ Konami

KONAMI GB COLLECTION ™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.

F1 Racing Championship

Schumi jagt Häkkinen



In der letzten Formel 1-Saison wurde bekanntlich Mika Häkkinen Weltmeister. Das passt euch überhaupt nicht, und ihr wollt lieber Schumi oder einen anderen Fahrer an der Weltspitze des Motorsports sehen?

Kein Problem mit **F-1 Racing Championship** für den Game Boy Color! Hier findet ihr alle Fahrer und Strecken der 99er Saison, um die Tatsachen nachträglich zu verändern! Doch die Gegner sind nicht aus Pappe und machen euch das Leben richtig schwer! Auch die wechselnden Witterungsverhältnisse können aus einem rasanten Rennen eine wahre Wasserfahrt machen – in solchen Fällen solltet ihr also schnellstens die Reifen wechseln. Und auch im „interaktiven Boxenstopp" geht es um jede Sekunde!

Drei verschiedene Fahrmodi und (erstmals auf dem Game Boy Color) zwei Kameraperspektiven sorgen für die nötige Abwechslung. Setzt euch hinters Steuer und stellt euer Können auf den authentisch gestalteten Strecken unter Beweis. Besonders viel Wert wurde bei der Programmierung auf die optische Aufbereitung der Fahrzeuge und vor allem der Hintergrundgrafik gelegt. **F-1 Racing Championship** bietet euch auf jeden Fall authentisches, realistisches Formel 1-Racing vom Feinsten!

CHECKBOARD

GENRE ▸ Racing
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Batterie
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Ubi Soft

© 2000 Ubi Soft Entertainment / Video System Co. Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. „formula one", „Formula 1" and „F1", „FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

Die 24 Stunden von Le Mans

Hart, härter, Le Mans!

24 Stunden lang hinter dem Steuer zu sitzen – dies ist wahrscheinlich die letzte große Herausforderung für jeden hartgesottenen Rennfreak.

Dabei sind nicht nur in der Realität, sondern auch auf dem Game Boy Color Nerven wie Drahtseile und hundertprozentige Konzentration gefragt! Einen von zehn aufgemotzten Rennboliden könnt ihr auf 20 Strecken zum Sieg führen. Im Rennen selbst sind dann Umsicht und Fahrgefühl gefragt, da 20 Wagen gleichzeitig auf den Kursen um den Sieg kämpfen. Und eines solltet ihr ebenfalls bedenken: Erst die richtige Boxenstrategie führt einen hervorragenden Fahrer auch zum Sieg.

Ihr müsst euer Können in drei verschiedenen Kategorien unter Beweis stellen: Während ihr im *Arcade*-Modus fast wie in der Spielhalle ins Rennen geht, sind der *Championship*- und der *Le Mans*-Modus vor allem etwas für eingefleischte Freaks.

Für die richtige Atmosphäre sorgen in dieser voll lizenzierten Simulation neben dem Wechsel der Tageszeit auch verschiedene Witterungsverhältnisse.

Eines werdet ihr auf jeden Fall schnell erkennen: Wer in Le Mans an den Start geht, dem stehen die härtesten 24 Stunden seines Lebens bevor!

CHECKBOARD

GENRE ▸ Racing
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Batterie
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Infogrames

© 2000 INFOGRAMES, ALL RIGHTS RESERVED. Nintendo ® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

portable

RAYMAN – Mit magischer Faust...

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Nicht nur auf dem Nintendo64, sondern auch auf dem Game Boy Color macht der flink herumturnende Rayman eine ausgezeichnete Figur: In seinem ersten Abenteuer für das Handheld zeigt der coole Star des Ubisoft-Universums sein ganzes Können. Er springt, wirbelt, schießt, hüpft, rennt... Kurz: Rayman kann alles und muss auch alles tun, was ihr in einem so ausgezeichneten Jump'n'Run erwarten dürft. Auf der tragbaren Konsole ist es nicht der mickrige, aber umso bösere Klingenbart, der die Welt bedroht, sondern Mr. Dark. Der Dunkelmann hat alles mit seinen fiesen Helfershelfern verseucht, und nun ist ihm der kleine Held mit Helikopter-Sprung und magischer Faust auf der Spur, um ihm den Garaus zu machen! Euer Weg führt euch zusammen mit einem flüssig animierten Rayman dabei durch fünf große Welten mit 30 Stages, bis ihr schließlich zum großen Showdown mit Mr. Dark zusammentrefft! (Auch dieses Spiel besitzt im Übrigen die

Ubi Key-Funktion, durch die ihr mittels der Infrarot-Schnittstelle eures Game Boy Color geheime Level frei schalten könnt!)

DSF FUSSBALL MANAGER – Seid Teamchef!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Ihr wolltet schon immer mal zeigen, was ihr als Teamchef drauf hättet? Kein Problem: Ubi Soft veröffentlicht **DSF Fußball Manager**, worin ihr zeigen könnt, ob ihr wirklich besser seid als Ribbeck oder Keegan.

Ihr wählt ein Team aus zwölf europäischen Ligen und müsst es gekonnt managen. Ihr könnt entscheiden, ob ihr in der ersten Liga den Titel

holen oder einem Team aus der zweiten Liga den Aufstieg ermöglichen wollt. Ihr durchlebt dabei die Höhen und Tiefen des Fußballs und müsst mitunter auch mit einem geringen Vereinsvermögen auskommen. (Da müsst ihr schon mal eher einen unbekannten Newcomer einstellen oder einen überbezahlten Superstar verkaufen!)

Wollt ihr dann auf dem Rasen zur Sache gehen, könnt ihr via Universal Game Link-Kabel auch ein Match gegen einen Freund bestreiten.

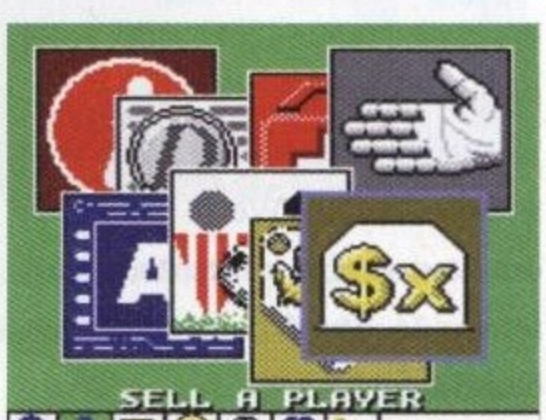
Neben dem kompletten Team-Managment könnt ihr auch euren Lieblingskicker betreuen. Ihr managt dabei die Karriere eures Schützlings: Ob er wohl zum Star wird oder in der Versenkung verschwindet? Es liegt allein bei euch!

RTL FUSSBALL MANAGER – Zum Pokalsieg!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Nicht nur, wer sich als Spieler für den liebsten Sport der Deutschen begeistert, kann sich nie über Langeweile beklagen: Auch wer die Fäden eines Fußball-Teams in der Hand hält, der muss mit vielen Unwägbarkeiten, plötzlichen und unerwarteten Ereignissen sowie dem launischen Verhalten mancher Spieler rechnen. So habt ihr nun mit **RTL Fußball Manager** Gelegenheit, das aufregende Leben in den Ligen mitzuerleben. Hier wollen Spieleraufstellung und -transfers, Finanzen und Taktiken sinnvoll geplant werden, denn ihr führt Teams aller europäischen Top-Ligen (z.B. Deutschland, England, Italien) zum Pokalsieg.

Das Spiel bietet euch alle Statistiken, die ihr braucht, um stets den Überblick zu behalten. Schwache Spieler werden verkauft oder umfassend trainiert, bis sie die gewünschten Leistungen bringen. Dabei solltet ihr aber stets das Konto im Blick behalten – der Pleitegeier ist nie weit entfernt, und wenn ihr kein Geld mehr habt, dann ist der Traum vom Pokalsieg ausgeträumt. (Und weil das so ist, kann man jederzeit abspeichern!)



CASPER – Geisterhafte Schatzsuche

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ VIRGIN

Jetzt spukt er auch auf eurem Game Boy Color herum: Casper, das wohl bekannteste Cartoon-Gespenst der Welt! Das Spiel, mit dem euch die Programmierer spaßig-spannende Gruselstunden bereiten, basiert auf dem gleichnamigen Filmerfolg – und darum geht es: Casper bewohnt mit seinen Onkeln Fatso, Stinkie und Stretch ein altes Herrenhaus. Jahrzehntelang wurde jeder Mensch vom Anwesen vertrieben – bis das Herrenhaus an Carrington Crittenden verkauft wird. Diese Dame hat es auf einen versteckten Piratenschatz abgesehen, der irgendwo im alten Gemäuer versteckt ist. Sollte sie ihn erst einmal finden, würde nichts mehr so sein wie zuvor... Ihr steuert Casper und müsst versuchen, den Schatz vor der Carrington zu finden und das Anwesen zu retten. Dabei könnt ihr euch frei im Haus bewegen und alles untersuchen. Wie es sich für ein altes Gemäuer gehört, könnt ihr unzählige versteckte Geheimnisse erkunden – und natürlich den Schatz finden! Das Modul hat einen batteriegestützten Speicher und komplett deutschen Bildschirmtext. Wer auch unterwegs ein lustig-gruseliges Abenteuer erleben möchte, sollte sich das Spiel nicht entgehen lassen!

power

Crocodile Rock!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Krokodile gehören eigentlich zu jener Gattung Tiere, vor denen man sich normalerweise eher fürchtet (außer natürlich, man heißt Crocodile Dundee), doch das wird sich spätestens mit **Croc** für den Game Boy Color ändern.

Croc, seines Zeichens schuppiger, grüner Jump'n'Run-Held, ist im Gegensatz zu seinen Artgenossen ein lieber, netter Zeitgenosse. Auf dem Handheld springt, hüpft und kämpft er sich durch über 35 abwechslungsreiche Level in vier bunten, umfangreichen Welten. Und wie es sich für einen modernen Jump'n'Run-Helden gehört, greift der kleine Croc dabei hin und wieder auf nützliche Hilfsmittel zurück: Neben dem Ritt auf einem Snowboard und dem Trip auf einem fliegenden Teppich in schwindelerregenden Höhen müsst ihr Croc auch durch einen See voller gefräßiger Haie lotsen.

Die zahlreichen Mini-Spiele lockern das knifflige, spannende Spielgeschehen enorm auf und sorgen dafür, dass ihr eure tragbare Konsole gar nicht mehr aus der Hand legen wollt!

Mit dem Herz eines Löwen!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Die gute, alte Erde wird wieder einmal von Außerirdischen heimgesucht. Doch statt sich mit der Erdbevölkerung herumzuschlagen, haben sich die Aliens im Auftrag ihres Königs sämtliches Spielzeug unter den Nagel gerissen. Klingt seltsam, nicht wahr? Doch nach und nach kommen die wahren Absichten der außerirdischen Okkupanten ans Tageslicht: Sollte es der Erdbevölkerung nicht gelingen, das Spielzeug wieder zurückzuerobern, wollen die Aliens den ganzen Planeten für sich beanspruchen.

Den Menschen bleibt nur noch eine Hoffnung: Der kleine Jay wird in geheimer Mission ins All geschossen, um die Alien-Brut als Kommando-Löwe zu bekämpfen. Ihr steuert Jay dabei durch 39 verschiedene verrückte Welten (wie z.B. die Pizza- oder die Frühstücks-Welt), in denen ihr gegen die Spielzeugdiebe vorgehen müsst. Mit speziellen Power-Bohnen erlangt ihr Spezial-Kräfte, die beim Finale gegen den Alien-König ausgesprochen nützlich sind.

Fußball zum Mitnehmen!

HERSTELLER/VERTRIEB ▸ KONAMI

Endlich ist es soweit: Konamis erfolgreiche **International Superstar Soccer**-Serie sorgt jetzt auch auf dem Game Boy Color für Fußballspaß der Extraklasse! Und ihr braucht noch nicht einmal auf die bekannten Features und Funktionen des beliebten Nintendo64-Vorbilds zu verzichten:

Ihr sucht euch unter 48 Nationalmannschaften euer Lieblingsteam aus und wählt eine passende Aufstellung und Strategie aus. Zusätzlich könnt ihr sogar den einzelnen Spielern bis zu neun verschiedene individuelle Eigenschaften – darunter z.B. Schnelligkeit und Schussstärke – zuweisen. Mit fünf verschiedenen Spielmodi ist zudem für lang anhaltenden Spielspaß gesorgt. Das Gameplay ist flüssig, überschaubar und vor allem realitätsnah.

Natürlich könnt ihr bei **International Superstar Soccer 2000** auch gegen einen Freund antreten: Im Zweispieler-Modus liefert ihr euch mittels Universal Game Link-Kabel packende Zweikämpfe und versucht, die gegnerische Abwehr ein ums andere mal schwindlig zu spielen. In Zukunft müssen Fußballfans also auch unterwegs nicht mehr auf raffinierte Torschüsse, spektakuläre Glanzparaden und rauschenden Torjubel verzichten!

Mutanten-Hauerei

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ACTIVISION

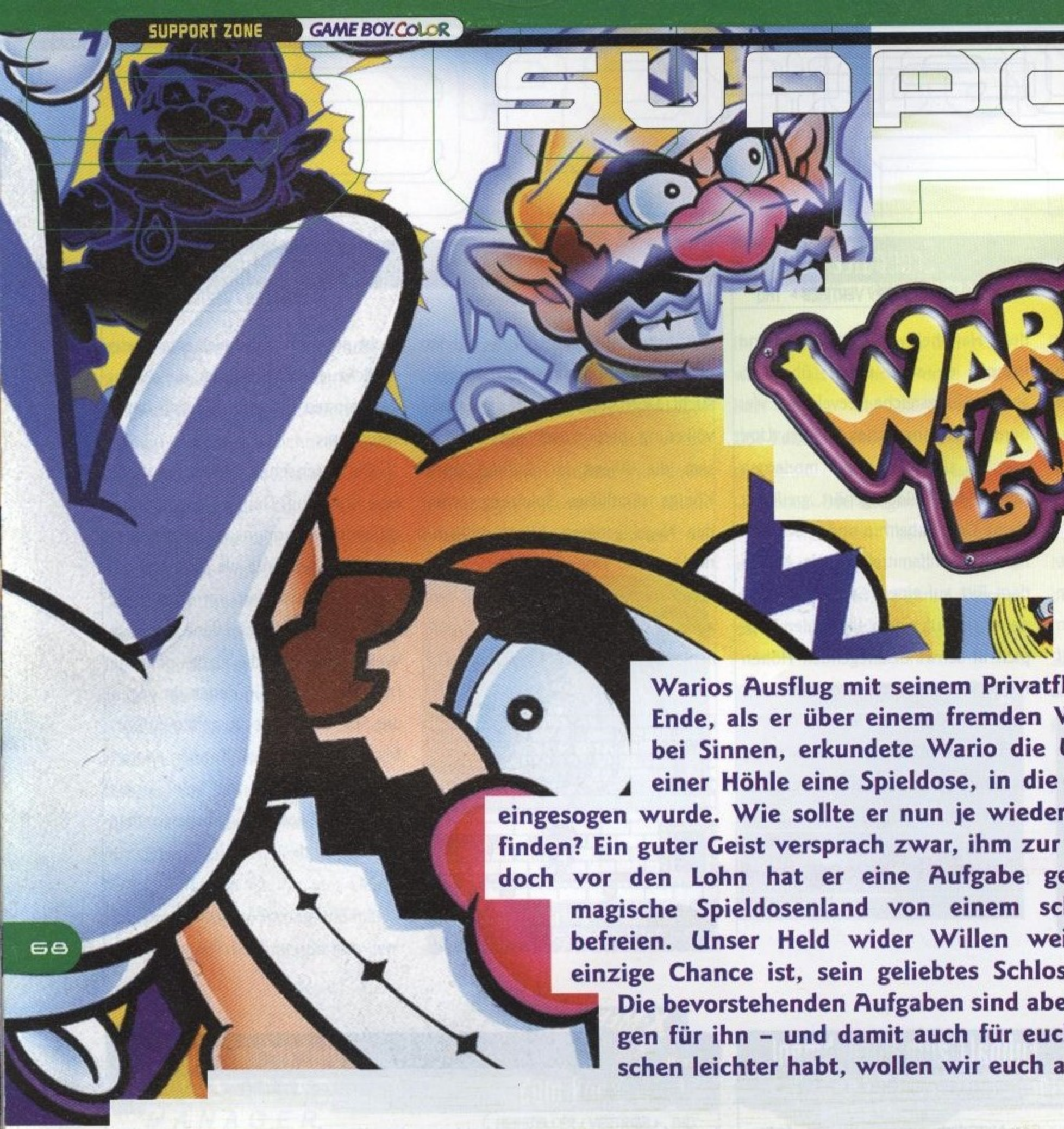
Eines der bekanntesten Superhelden-Teams dieser Erde stürmt den Game Boy Color: Die X-Men geben ihr Handheld-Debüt in einem furiosen Fighting Game voller Action, Combos und Spezial-Attacken!

Bei der knallharten, knallig bunten Prügelei entscheidet ihr euch für einen der X-Men (darunter Wolverine, Cyclops sowie Storm) bzw. Superbösewichte (u.a. Magneto) und steigt in die Arena. Jeder der Kämpfer setzt im Kampf auch seine speziellen Fähigkeiten ein, um wirkungsvolle Attacken zu landen: Wolverine z.B. lässt seine Adamantinium-Klauen blitzen, Storm ruft einen Wirbelsturm herbei, um den Gegner zu schwächen, und so weiter.

Die Kämpfe selbst folgen dem Muster klassischer, seitlich scrollender Fighting Action – wer also bereits vom Gameplay in Street Fighter begeistert war, kann auch hier wieder echten Prügelspaß haben!

Damit ihr aber nicht allein von den Kämpfern auf dem Modul herausgefordert werdet, hat das Spiel natürlich auch einen 2 Spieler-Modus! Mit dem Universal Game Link-Kabel könnt ihr eurem Sparrings-Partner gehörig etwas auf die Mütze geben – aber wenn ihr nicht aufpasst, macht **er** euch fertig!

SUPPORT



WARIO LAND 3™

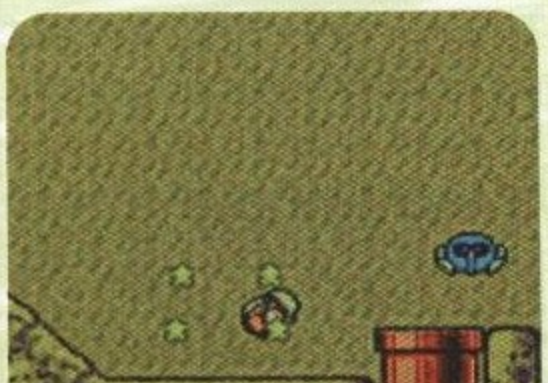
Warios Ausflug mit seinem Privatflugzeug nahm ein jähes Ende, als er über einem fremden Wald abstürzte. Wieder bei Sinnen, erkundete Wario die Umgebung und fand in einer Höhle eine Spieldose, in die er auf magische Weise eingesogen wurde. Wie sollte er nun je wieder in die Heimat zurückfinden? Ein guter Geist versprach zwar, ihm zur Rückkehr zu verhelfen, doch vor den Lohn hat er eine Aufgabe gestellt: Wario soll das magische Spieldosenland von einem schrecklichen Fluch befreien. Unser Held wider Willen weiß, dass dies die einzige Chance ist, sein geliebtes Schloss wiederzusehen. Die bevorstehenden Aufgaben sind aber echte Herausforderungen für ihn – und damit auch für euch! Damit ihr es ein bisschen leichter habt, wollen wir euch auf diesen Seiten helfen!

W2 THE VOLCANO'S BASE

DER WEG ZUR GRAUEN TRUHE

Lauft vom Start aus nach rechts bis zur großen schrägen Fläche und rollt hinab. (Ihr könnt während des Rollens auch springen!) Springt, bevor ihr die rote Röhre erreicht, damit ihr auf einem dicken Quader weiterrollen könnt! Nachdem ihr unter dem Steinquader durchgerollt seid, springt ihr wieder ab und landet auf der Fläche oberhalb des langen Steinquaders. Springt nun erneut, um auf den höheren Stein zu gelangen. Rollt weiter durch die rote Röhre und drückt danach das Steuerkreuz nach oben, um in die Röhre über euch zu springen.

So gelangt ihr zu eurem ersten härteren Gegner. Er steht auf drei Fässern und wirft Hämmer nach euch. Wartet, bis das unterste Fass blinkt und rammt es zur Seite. Das wiederholt ihr solange, bis nur noch der Gegner übrig ist. Er nimmt nun eine bläuliche Farbe an und bewegt sich mit seinen Hämmern auf Wario zu. Springt auf die oberste Plattform, so dass der Gegner euch von unten attackiert! Sobald er euch jedoch berührt, wird er bewegungsunfähig.



Die klassische Wario-Rolle!

Setzt jetzt die Rammattacke ein, um ihn zu besiegen. Danach erscheint ein Hammer mit einem Pfeil, der nach oben zeigt. Springt drauf und lasst euch nach oben transportieren. Tretet durch die Tür und öffnet die graue Truhe.

Sollte euch einer der Hämmer des Gegners treffen, verwandelt sich Wario in Sprungfeder-Wario und springt bis zur obersten Ebene des Raumes. Geht durch die Tür und lasst euch wieder nach unten zu einer Röhre fallen. Durchquert sie, lauft ganz nach rechts und geht nun geduckt zur roten Röhre, um den Endgegner erneut anzugreifen.

© 2000 NINTENDO.

W3 THE POOL OF RAIN

DER WEG ZUM GRAUEN SCHLÜSSEL

Lauft vom Start aus nach rechts, bis ihr die fünf im Wasser stehenden Stelzen erreicht. Sie sind miteinander verbunden und ihr müsst Stampfattacken ausführen, um die Höhe der Plattformen zu verändern. Geht folgendermaßen vor:

Stampft einmal auf die erste Stelze. Danach springt ihr auf die dritte (die höchste). Hier führt ihr zwei Stampfattacken aus. Jetzt hüpft ihr eine Stelze weiter und rammt diese zweimal ein nach unten. Nun könnt ihr auf die letzte springen und von hier aus wieder festen Boden erreichen.

Lauft weiter, bis ihr schließlich sechs miteinander verbundene Stelzen findet. Stampft einmal auf die erste, zweimal auf die zweite und dritte sowie einmal auf die vierte Stelze. Springt nun mit der Rammattacke auf das Holzbrett rechts von euch. Danach hüpft ihr zwei Stelzen zurück (nach links) und springt auf das dicke Holzbrett – hier wartet der graue Schlüssel auf euch!

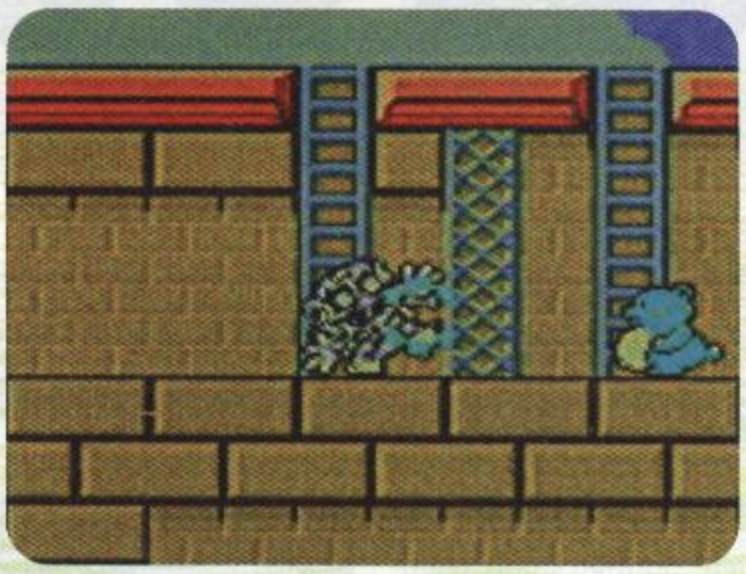
Lustiges Stelzen-Stampfen!

W4 A TOWN IN CHAOS

DER WEG ZUM GRÜNEN SCHLÜSSEL

Lauft nach rechts, klettert die Leiter hinauf, lauft danach nach links und klettert erneut die Leiter nach oben. Schnappt euch einen Bären, geht nach links und springt auf das nächste Hausdach. Hüpft hier über die Plattformen nach oben und werft den Bären nach links zum nächsten Haus. Springt hinüber, lauft die Treppe nach oben und auf der anderen Seite wieder hinunter. Der Bär muss euch jetzt mit seinem Eisatem treffen – keine Sorge, der kalte Hauch geht durch das Gitter hindurch! Als Schlitter-Wario macht ihr automatisch die graue Kröte platt – so wird der Weg nach unten frei! Springt hinab und geht durch die Tür!

Lauft nun nach links und passiert die Tür. Werft den kleinen Gegner nach rechts, um den Zugang zum Schacht freizulegen. Danach werft ihr ihn auf die Plattform nach oben, klettert die Leiter hinauf und werft ihn nach links. Nun könnt ihr dort den Schalter betätigen. Zerstört noch den brüchigen Block und verlasst den Raum wieder.



Einmal Wario auf Eis, bitte!

Lauft dann nach links und klettert die Leiter hinauf. Bahnt euch den Weg nach rechts, bis ihr eine Leiter erreicht, die ihr hinaufklettern könnt. Nun durchquert wieder eine Tür, um in einen Raum zu gelangen, in dem ihr die Gegner mit Stampfattacken nach oben schleudern müsst. So könnt ihr sie als Plattform nutzen und erreicht auf der linken Seite den nächsten Schalter.

Verlasst den Raum wieder und klettert die Leiter nach unten. Springt nach links oben, bis ihr wieder zu einer Tür gelangt. Hüpft über die Plattformen nach oben und zerstört dort vier brüchige Steine. Danach lasst ihr euch ganz unten vom Feuerroboter anzünden und steuert Wario nach oben. Als Flammenwesen könnt ihr nun die Steine mit dem Feuer-Symbol zerstören, um so den Hebel umzulegen. Verlasst den Raum danach wieder.

Springt über die Plattformen nach oben rechts und lasst euch mit einem Donut füttern. Als Dicker Wario könnt ihr nun nach links laufen und brecht durch den Boden nach unten. Ihr müsst nun die vier Steine mit dem Donut-Symbol zerstören. Dies ist etwas langwierig, da es sein kann, dass ihr drei Anläufe benötigt, bis alle Steine zerstört sind. Springt nun über die Plattformen nach rechts oben und klettert die Leiter hinab. Geht durch die Tür, um einen letzten Schalter zu betätigen. Verlasst den Raum und klettert die Leiter hinab, um anschließend nach links oben zu springen. Lasst euch in den Schacht fallen und lauft nach links, damit ihr den grünen Schlüssel einsammeln könnt!

SUPPORT

E6 THE EAST CRATER

DER WEG ZUM BLAUEN SCHLÜSSEL

Bahnt euch euren Weg vom Start aus nach unten, bis ihr die ersten Steine mit dem Gegner-Symbol erreicht. Geht weiter nach links, bis ihr zu einer aufgebrochenen Wand kommt. Springt hier an den Kreisel, um in einen anderen Raum teleportiert zu werden.

Eigentlich ganz leicht: Werfen – Rennen – Fangen!

Nehmt euch hier das Fass, stellt euch direkt vor das Hindernis auf der rechten Seite und werft das Fass nach oben. Lauft nun schnell unter dem Hindernis durch und fangt das Fass wieder auf.

(Sollte es dabei zu Bruch gehen, müsst ihr euch einfach geschickter positionieren...)

Habt ihr diese Stelle erfolgreich überwunden, zerstört die Steine mit dem Gegner-Symbol. Nehmt das Fass erneut auf und wiederholt diesen Vorgang bei den nächsten beiden Hindernissen. Danach könnt ihr alle Steine, die das Gegner-Symbol tragen, zerstören und den blauen Schlüssel einsammeln!

N3 THE VAST PLAIN

DER WEG ZUM BLAUEN SCHLÜSSEL

Lauft nach rechts und lasst euch vom Professor mit dem Elixier treffen, um unsichtbar zu werden. Geht weiter und lasst euch den dritten Abgrund hinabfallen. Lauft nun nach rechts und steigt die Treppe nach dem Tor hinab. Lauft ihr nach rechts weiter, gelangt ihr in einen Raum. Klettert hier die Leiter hinauf und springt (immer noch unsichtbar) über die Plattformen nach rechts. Klettert erneut eine Leiter hinauf und springt über die Plattformen nach links. Hier ist der blaue Schlüssel!

N3 THE VAST PLAIN

DER WEG ZUR BLAUEN TRUHE

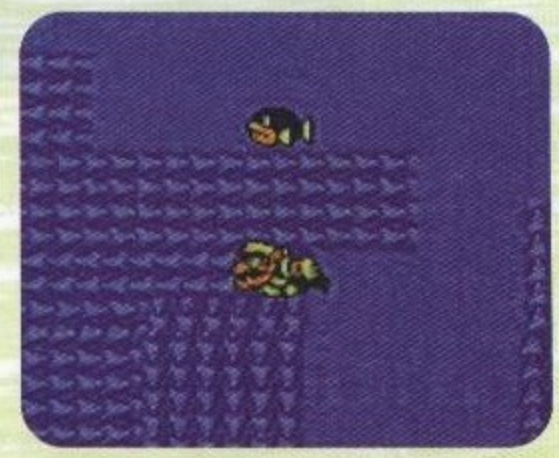
Nachdem ihr den blauen Schlüssel eingesammelt habt, lasst ihr euch nach unten fallen, springt über die Plattformen nach rechts und nach oben links. Sobald ihr oberhalb der Tür angekommen seid, springt ihr eine Plattform zurück nach rechts. Hier taucht ein Zombie auf und wirft mit seinem Kopf nach euch. Springt sofort nach links, damit ihr euch auf der Plattform über der Tür in Zombie-Wario verwandelt. Sowie ihr euch über der blauen Beleuchtung befindet, lasst euch hinunter fallen. Habt ihr euch zurückverwandelt, geht durch die Tür. Hier seht ihr bereits die blaue Truhe, nicht jedoch die Plattformen. Schnappt euch daher einen Gegner und werft ihn, um zu erkennen, an welchen Stellen sich fester Boden befindet!

Night of the living... Wario!

W5 BENEATH THE WAVES

DER WEG ZUR GRAUEN TRUHE

Springt vom Start aus nach rechts ins Wasser und taucht hinunter. Direkt unterhalb des Startpunkts befindet sich eine Tür, die von einer Strömung blockiert wird. Versucht, auf der rechten Seite einen Zugang zu finden (Strömungsrichtung: links), um zur Tür zu gelangen. Verlasst das Wasser und springt zur blinkenden Rolle, die euch nach rechts oben bringt. Danach hüpft ihr zur nächsten Rolle rechts von euch. Etwa nach der Hälfte des Weges springt ihr zur Rolle nach oben, danach nach rechts. Jetzt hüpft ihr zur Rolle rechts von euch. Kurz nachdem sich diese in Gang gesetzt hat, hüpft ihr zur Rolle oberhalb von euch. Diese transportiert euch zu einer Leiter. Klettert daran hinunter, um direkt zur grauen Truhe zu gelangen!



Hier geht es lang!

S3 THE TOWER OF REVIVAL

DER WEG ZUM GRAUEN SCHLÜSSEL

Lauft nach rechts bis zur brennenden Fackel. Daran müsst ihr Warios Hose anzünden und mit ihm zu den anderen Fackeln von Plattform zu Plattform springen, um sie zu entflammen. Für diese Aufgabe habt ihr nur wenig Zeit – beeilt euch also!

Brennen alle Fackeln gleichzeitig, verschwindet das „Feuer-Medaillon" oben rechts und gibt den Weg zu Leiter frei. Klettert daran empor, rammt den Ofen soweit wie möglich nach links und klettert die Leiter hinab. Geht nach links und klettert die dort befindliche Leiter wieder empor.

Geht nun nach rechts und kriecht in Hockstellung den schmalen Spalt entlang, bis ihr euch auf den Ofen fallen lassen könnt. Springt dann – immer noch in Hockstellung – nach oben und lauft nach rechts zur Leiter, an der ihr hinaufklettert. Oben angekommen geht ihr nach links und bahnt euch den Weg nach unten. Lauft nach links und lasst euch vom Gegner stechen. Jetzt schwebt ihr als Flug-Wario nach oben. (Berührt auf keinen Fall die Steinquader, die in den Gang hineinragen!)

Wario rennt, wenn der Kittel brennt!

So erreicht ihr den Raum, in dem ihr den grauen Schlüssel findet. Schwebt nach rechts oben und sammelt ihn ein!

N6 SEA TURTLE ROCKS

DER WEG ZUM GRAUEN SCHLÜSSEL

Lauft vom Startpunkt aus nach links und betretet den Gang auf der rechten Seite. Reißt nun alle Wände mit Ramm- und Stampfattacken ein, um immer tiefer in die Felsformation einzudringen. Probiert es an jeder Wand und auf jedem Boden aus – es gibt immer einen Weg, der weiter führt!

Sobald ihr das Becken mit der blauen Flüssigkeit erreicht habt, schwimmt ihr nach links zu den kleinen Plattformen. Stellt euch auf die zweite Plattform von unten und rammt die Wand erst nach links, dann nach unten, nach rechts und wieder nach unten ein. Ihr gelangt zu einer schwarzen Flüssigkeit, in der ihr nach rechts zum grauen Schlüssel schwimmen könnt!

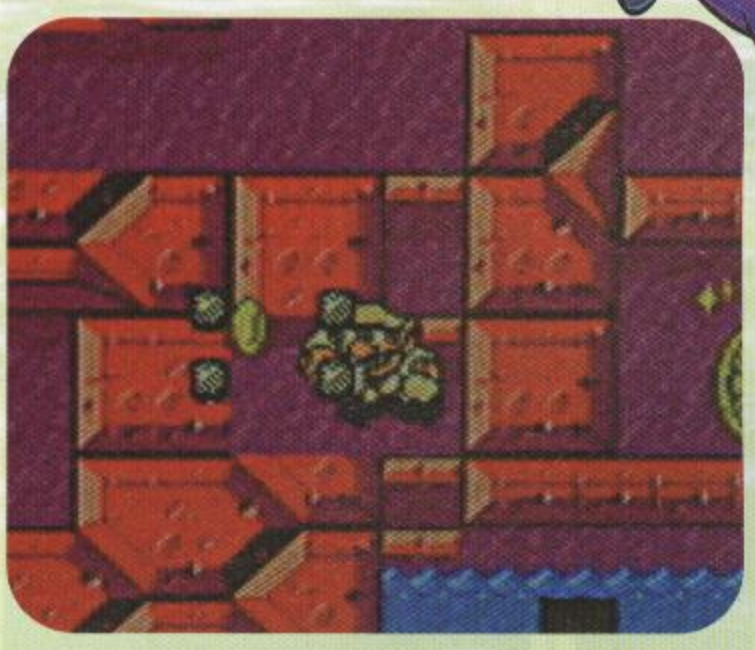
N6 SEA TURTLE ROCKS

DER WEG ZUR GRAUEN TRUHE

Ihr müsst in ein Becken mit blauem Wasser springen. Dort passiert ihr unter Wasser eine Tür und gelangt in ein anderes Becken. Springt dann zunächst aus dem Wasser heraus und anschließend den Abgrund hinab. Ihr gelangt auf diese Weise zum nächsten größeren Gegner, einer Krake.

Ihr dürft nicht in ihre Reichweite gelangen, da sie euch sonst schnurstracks nach draußen befördert! Praktischerweise zeigt sie euch immer an, in welche Richtung sie schwimmt. (Weicht auch der schwarzen Tinte geschickt aus, sonst färbt sich der Bildschirm etwa sieben Sekunden lang schwarz und ihr könnt euch nur noch anhand Warios und der Krake orientieren.)

Berührt den auffälligen „Knopf" am Kopf des Ungetüms, damit es sich verwandelt. Nun schwimmt die Krake quer durch das Bild und es erscheint ein neuer Knopf an der Unterseite. Diesen Knopf müsst ihr jetzt ebenfalls betätigen, um sie zu verwunden. (Nähert euch von unten und drückt den A-Knopf!) Nach drei Treffern an ihrer Unterseite ist die Krake besiegt. Daraufhin erscheint eine Art Schwimmreifen, der euch nach oben trägt, von wo aus ihr über die Leiter zur grauen Truhe gelangt.



Gleich ist's gepackt!

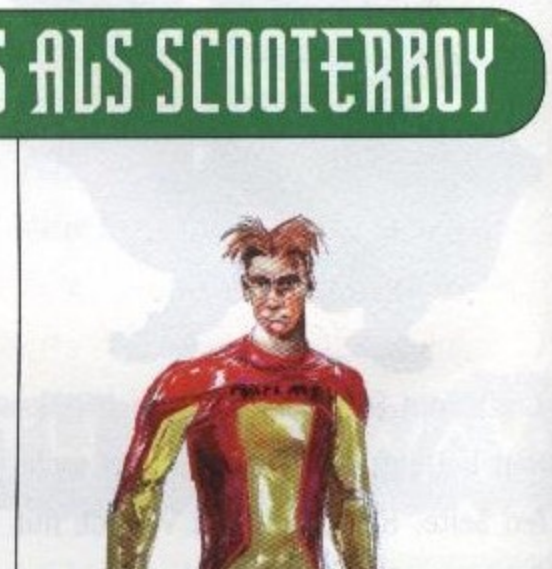
SUPPORT

TRICKS & CHEATS ?! GAME BOY

DONKEY KONG LAND III

DIREKT ZUM MEMORY

Ihr denkt, ihr seid echte **Donkey Kong Land III**-Meister und habt bereits alles herausgefunden? Ist euch dann auch schon bekannt, dass ihr ohne Umwege durch die *Sheepy Shops* an einem Memory-Glücksspiel teilnehmen könnt? (Innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne müsst ihr Karten aufdecken und zwei gleiche Symbole finden.) Wenn ihr sofort zu diesem Memory-Spiel gelangen wollt, gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein: **Oben – Oben – Unten – Links – Rechts – START**. (Für diesen Trick bedanken wir uns bei Maike Berndsen.)



Hier gebt ihr den Cheat ein!

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64

ROAD RASH 64

UNTERWEGS ALS SCOOTERBOY

Auf einem Motorrad über den Asphalt zu heizen, macht zwar Spaß – viel cooler aber ist es, dabei auf einem aufgemotzten Scooter zu sitzen! Begebt euch also ins Hauptmenü und drückt hier **C-unten, C-rechts, C-oben, C-links, zweimal den Z-Trigger, die L-Taste und C-links**. (Dieser Cheat funktioniert allerdings nur, wenn vorher kein anderer Cheat aktiviert wurde.)

Scooterist on the run!

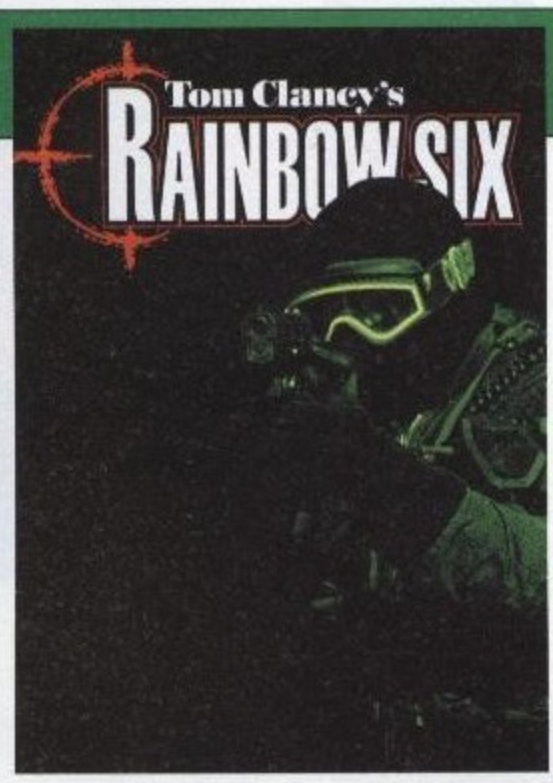
Alle Räder und Strecken

Um auf noch abgefahreneren Bikes und heißeren Strecken euer Können zu beweisen, müsst ihr im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingeben: **C-oben, C-links, C-links, C-rechts, L-Taste, R-Taste, C-unten, Z-Trigger**. Nun könnt ihr alle Strecken und Motorräder anwählen, die es im Spiel gibt!

TRICKS & CHEATS ?! NINTENDO64

SCHNELLERER VORMARSCH

Hier könnt ihr alle Missionen anwählen.



Ihr habt Schwierigkeiten, die recht anspruchsvollen Missionen zu meistern, würdet aber gerne mal alle ausprobieren? Dann haben wir hier einen Tip für euch: Wählt im Hauptmenü den Punkt „Unternehmen laden" aus, bestätigt mit dem **A-Knopf** und gebt dann das folgende Passwort ein, um sämtliche Missionen freizuschalten:

VZRFTMQ2G8SQ

Achtet darauf, dass ihr kein Controller Pak eingelegt habt, denn sonst funktioniert dieser Cheat nicht!

Tricks & Cheats ?! GAME BOY COLOR

A BUG'S LIFE – LEVEL-HOPPING

Jedes Jahr sucht die Ameisenkolonie unermüdlich nach Nahrung für den Winter. Und jedes Jahr kommt Hopper, der böse Grashüpfer, mit seiner ganzen Bande und stiehlt die Nahrung der Ameisen. Um der Arbeiterameise Flik den Weg zu erleichtern und die Ameisenkolonie aus den Fängen Hoppers und seiner Bande zu befreien, bieten wir euch hier alle Passwörter an. Gebt sie im Hauptmenü unter „Password" ein:

Level 2	–	9 L K K
Level 3	–	5 P 9 K
Level 4	–	6 6 5 2
Level 5	–	B K K 2
Level 6	–	2 P L B
Level 7	–	6 5 6 2
Level 8	–	L 5 9 B
Bonus-Level	–	B L 2 6

In diesem Menü müsst ihr die Passwörter eingeben.

Tricks & Cheats ?! GAME BOY COLOR

TUROK 2: SEEDS OF EVIL – ANTI-DINO CHEATS

Die miesen Pläne der Amaranthines, nämlich die Rückgewinnung ihrer Macht über das Universum, zu durchkreuzen bereitet euch Schwierigkeiten? Dann haben wir ein paar coole Cheats herausgefunden, die euch die Reise durch das Verlorene Land erleichtern. Gebt sie im Optionsmenü unter „Passwort" ein:

Unbegrenzte Waffen:
D L V T R K B W P S

Unbegrenzte Versuche:
D L V T R K B L V S

Unbegrenzte Energie:
D L V T R K B N R G

Level-Cheats

Wenn ihr Turok zum Sieg über die furchterregenden Saurier-Mutanten verhelfen wollt, bevor ihre Welteroberungspläne Wirklichkeit werden, habt ihr einen weiten und steinigen Weg vor euch. Uns wurde ein Passwort übermittelt, mit dessen Hilfe ihr Turok durch alle Level begleiten könnt. Wir wollen es euch nicht vorenthalten!

Levelauswahl:
D L V T R K B L V L

Drückt im Spiel **START** und betätigt **A + B gleichzeitig**, damit ihr die einzelnen Level auswählen könnt.

Gebt hier die Cheats ein, um Turok die Mission zu erleichtern!

Tricks & Cheats ?! NINTENDO 64

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP – HOLT EUCH DEN INTERCEPTOR

Damit ihr mit einem coolen neuen Fahrzeug über die Rennstrecken brettern könnt, müsst ihr folgendes tun: Nachdem ihr im *Wettbewerb*-Modus *Rang 1* freigespielt und diesen beendet habt, müsst ihr die *Super Series* erneut fahren. Wenn ihr das Rennen ebenfalls meistert, hat das Boss Racing Team den **'00 Falcon Interceptor** erhalten.

Neuer Wagen gefällig?

SUPPORT

HOTLINE

NINTENDO64

DONKEY KONG 64 – DER VERBORGENE ZUGANG

Wo finde ich den Eingang zur Welt *Kristall Kaverne*?

Betretet mit Tiny auf den DK Inseln den Bananaporter Nr. 2, damit ihr vor dem Eingang der *Azteken Arena* landet.

Lauft nun den Berg hinauf an den beiden Musikplattformen vorbei. Am Ende des Weges müsst ihr mit dem Wirbelwind-Move nach rechts zur nächsten Plattform springen. Das linke Ohr der DK Insel beherbergt den Eingang zur *Kristall Kaverne*!

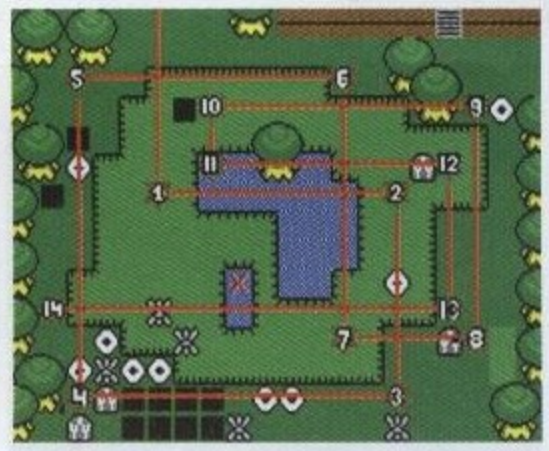
An dieser Stelle müsst ihr den Wirbelwind-Move einsetzen!

HOTLINE

GAME BOY COLOR

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX – EIN WALD VOLLER SCHILDER

Welcher ist der richtige Weg durch den Schilderwald?



In dieser Reihenfolge müsst ihr zu den Schildern laufen!

Auf dem ersten Schild, das ihr in diesem Wald seht, erkennt ihr einen Pfeil. Er zeigt in Richtung des nächsten Schildes, zu dem ihr laufen müsst. Dann erhaltet ihr wieder eine Richtungsangabe und könnt weiter zum nächsten Schild gehen. Lest ihr jedoch „Falscher Weg – Zurück zum Start", seid ihr auf dem sprichwörtlichen Holzweg und müsst zurück zum ersten Schild gehen, um erneut zu beginnen. Habt ihr auf diese Weise jedes Schild gelesen, habt ihr den Eingang zu *Warts Höhle* gefunden!

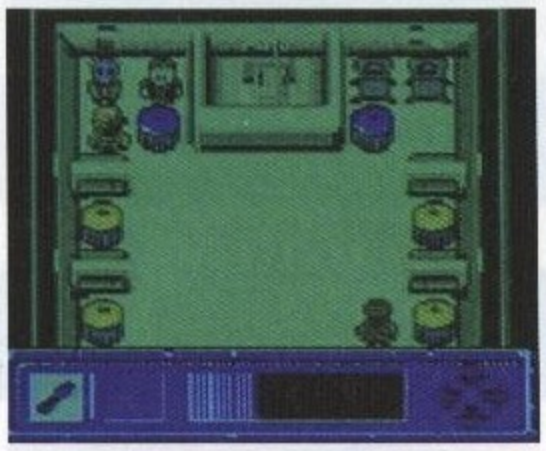
HOTLINE

GAME BOY COLOR

STAR WARS YODA STORIES – LÖSEGELD FÜR SCHMUGGLER

Wie befreie ich im ersten Level Han Solo?

Um den Weltraum-Schmuggler aus seiner misslichen Lage zu befreien, benötigt ihr Lösegeld. Um es zu finden, müsst ihr vom Startpunkt aus ein Feld nach oben und innerhalb der Mauerumrandung zur Kiste nach rechts oben laufen. Dadurch findet ihr die *Red Key Card*. Geht dann zwei Felder nach unten und drei Felder nach links. Öffnet hier mit der *Red Key Card* die Haustür und verschiebt die Kisten, um *10.000 Credits* zu finden.



Gebt diesem Mann das Lösegeld!

Nun müsst ihr euch in den Bereich mit der Bar begeben und alle Gegner besiegen. Jetzt könnt ihr die Häuser nach einer *ID-Karte* durchsuchen. Wenn ihr in die Bar (das große Gebäude) gehen wollt, erscheint der Türsteher. Diesem müsst ihr die *ID-Karte* zeigen, damit er euch hineingehen lässt. In der Bar angekommen, geht ihr zu dem Mann ganz links oben in der Ecke und gebt ihm die *10.000 Credits* als Lösegeld.

Nun könnt ihr vom Startpunkt aus zwei Felder nach links und zwei Felder nach oben gehen, um Han Solo zu befreien.

HOTLINE NINTENDO64

SHADOWGATE64 TRIALS OF THE FOUR TOWERS

DER HEBEL

Was muss ich im Raum mit den drei Ventilrädern tun?

Nachdem ihr den Kerkermeister eingesperrt habt, begebt ihr euch zur Gaststätte „Rostiges Schwert" und sprecht dort mit Agaar und der Seherin. Geht nun zu Agaars Haus und holt euch den *Reißzahn*, der neben den umgefallenen Büchern liegt, den *Feuerstein* aus dem Regal sowie den *Hebel*, der auf dem linken hinteren Bettpfosten des rechten Bettes liegt.

Verlasst nun Agaars Zimmer und geht wieder zum Stausee zurück, bei dem ihr den *Durststein* eingesetzt habt. Wenn ihr dem Weg folgt, gelangt ihr zu einer Apparatur mit drei Ventilrädern. Setzt an der rechten

Hier liegt der Hebel!

Seite den *Hebel* ein, um die Maschine zu vervollständigen. Jetzt müsst ihr die roten Markierungen der Ventile (von links nach rechts) wie folgt einstellen:

Linkes Ventil →
Rote Markierung nach rechts!
Mittleres und rechtes Ventil →
Rote Markierung nach links!

SPIELT VOR DER PLATTE

HOTLINE NINTENDO64

Wo kann ich im *Wassertempel* den letzten kleinen Schlüssel finden?

Stellt euch neben diesen Block im Boden und spielt die richtige Melodie.

Kehrt in den Raum zurück, in dem die große Kiste steht, in der sich der Enterhaken befand. Hinter der Truhe befindet sich ein blauer, in den Boden eingelassener Block. Spielt ihr **neben** dem Block die *Hymne der Zeit*, verschwindet er. Lasst euch in das entstandene Loch fallen, springt ins Wasser und folgt der Strömung, ohne von den Strudeln erfasst zu werden. Klettert am Ende auf den Sims, dem gegenüber ein gelbes Auge an der Wand zu sehen ist. Schießt einen Pfeil in dieses Auge – nun öffnet sich ein Gitter, hinter dem ihr den letzten kleinen Schlüssel finden könnt.

HOTLINE NINTENDO64

WRESTLEMANIA 2000

NOCH MEHR HARTE TYPEN

Auf welche Weise erhalte ich die zusätzlichen Bonuskämpfer?

Jim Ross & Jerry Lawler
Um diese beiden zu erhalten, müsst ihr den *Road to Wrestlemania*-Modus bis zur *Wrestlemania* durchspielen.

Paul Bearer
Als Paul Bearer könnt ihr antreten, nachdem ihr einige Kämpfe mit dem Undertaker im Modus *Road to Wrestlemania* gespielt habt.

Stephanie McMahon
Diese Kämpferin könnt ihr anwählen, wenn ihr einige Kämpfe mit Test im *Road to Wrestlemania*-Modus gespielt habt.

Cactus Jack
Cactus Jack wird anwählbar, sobald ihr den Hardcore Titel im *Road to Wrestlemania*-Modus erringt und erfolgreich verteidigt habt.

Dude Love
Damit ihr Dude Love anwählen könnt, muss es euch gelingen, im *Road to Wrestlemania*-Modus ungeschlagen bis zum *Summer Slam* zu gelangen.

Shawn Michaels
Möchtet ihr als Shawn Michaels kämpfen? Sobald ihr eine neue Karriere im *Road to Wrestlemania*-Modus beginnt und hier den Titel des World Wrestling Federation Champion erringt, ist auch dies möglich. (Allerdings erst, nachdem ihr Dude Love und Cactus Jack erhalten habt!)

Freut euch auf Kämpfe mit Paul Bearer!

Das Urteil

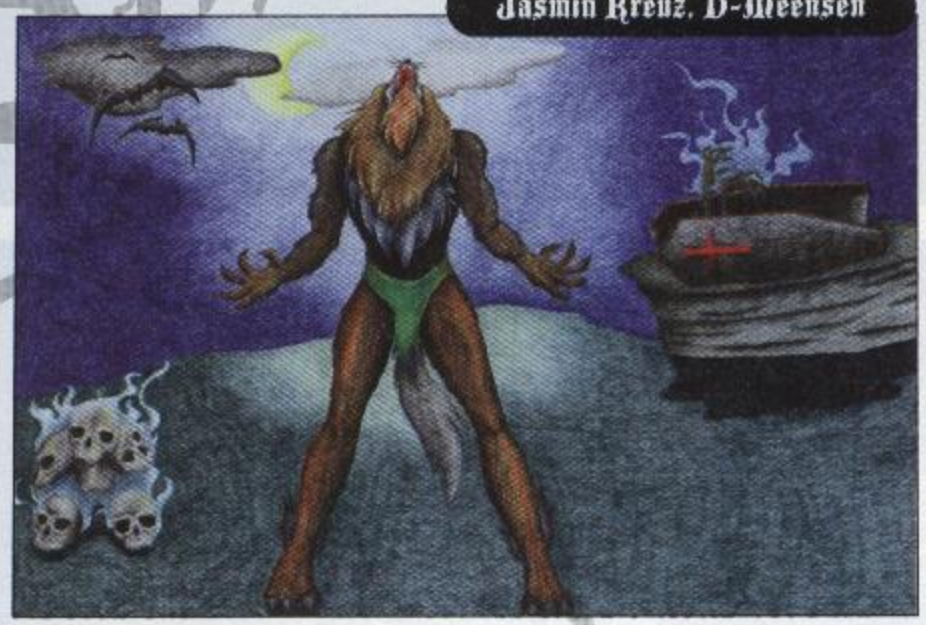
Eure Zeichnungen brachen über uns herein wie ein Schwarm blutgieriger Vampire über ihr Opfer – säckeweise brachte der Briefträger eure unheimlichen, gruseligen Gänsehaut-Bilder. Und die Auswahl fiel uns enorm schwer, denn es war wirklich ganz fantastisch, wie ihr euch beim Castlevania-Zeichenwettbewerb ins Zeug gelegt habt! Hier nun präsentieren wir die zehn begnadeten Jung-Künstler, die für ihre Werke mit Konamis neuestem Horror-Adventure Castlevania – Legacy of Darkness belohnt werden.

Herzlichen Glückwunsch!

Marlen Schielmann, D-Berlin

Petra Rödig, D-Augsburg

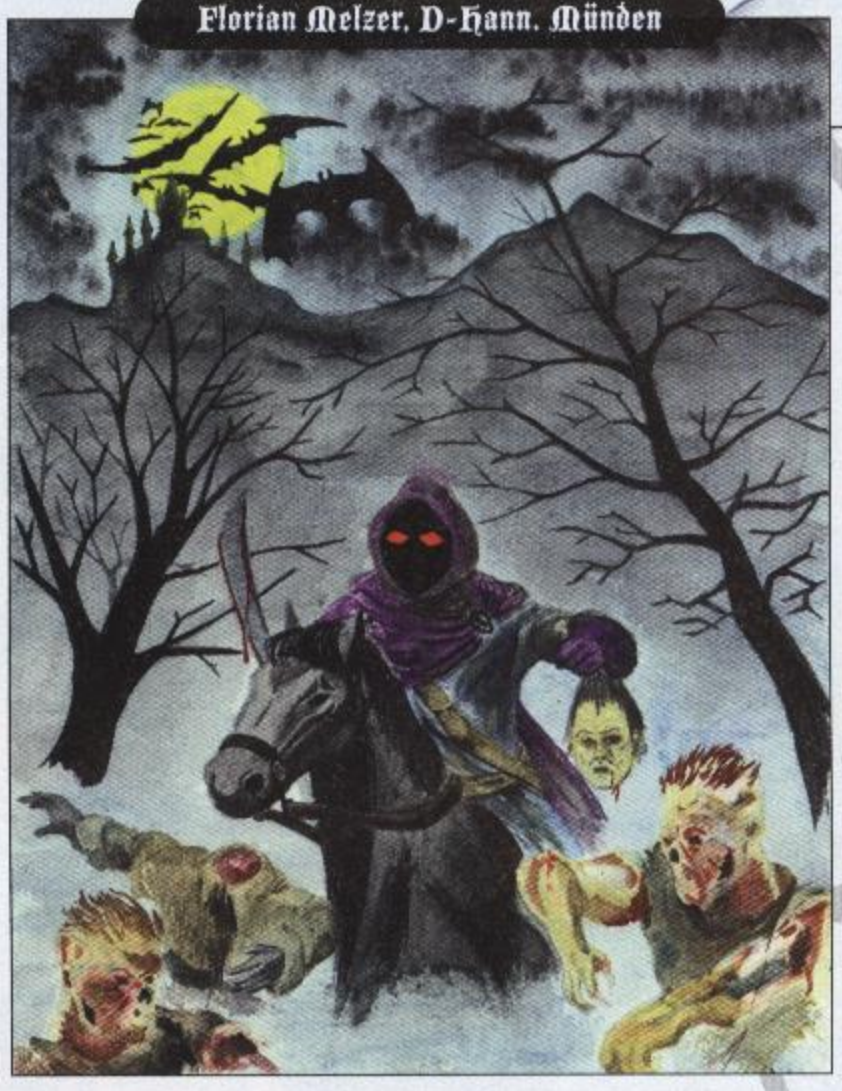
Sandro Esquivel, D-Neumünster



Jasmin Kreuz, D-Meensen

Gruseln

Florian Pieth, D-Lübeck



Florian Melzer, D-Hann. Münden

Björn Blume, D-Heddesheim

Daniel Ramirez, D-Thyrnau

Der Universaldämon

Torben Kuhlmann, D-Sulingen

Sabrina Horak, A-Brunn am Gebirge

NEWSFLASH NEWSFL

DIE DINOSAURIER KOMMEN!

Rare ist immer für eine Überraschung gut: Nach **Banjo-Tooie** steht bereits das nächste Game in den Startlöchern! **Dinosaur Planet** entführt uns auf einen fernen Planeten und stellt uns dort – ähnlich wie in der Zelda-Legende – verschiedene Völker wie die Cloudrunner oder die Earthwalker vor. Helden dieses epischen Meisterwerkes sind Sabre und Krystal, die im Spiel verschiedene Länder ihres Planeten bereisen, um schließlich das unsagbar Böse zu bezwingen. **Dinosaur Planet** basiert auf einem völlig neuen Spielsystem und kombiniert Fantasy-, Adventure- und Jump'n'Run-Elemente. Dabei fehlen natürlich weder obskure Waffen, mystische Gegenstände und mächtige Zaubersprüche noch knifflige Puzzles, beeindruckende Schlachten und furchteinflößende Gegner. Wir dürfen also gespannt sein auf Rares ersten Ausflug in mystische Gefilde!

DINOSAUR PLANET™

HIGH LIGHT E3

KIRBY 64

BACK TO THE ROOTS!

Bereits 1995 präsentierten Nintendo und Entwickler HAL auf der Spaceworld in Tokio den ersten Auftritt des knuddeligen Kirby auf dem Nintendo64. Überraschenderweise handelte es sich bei **Kirby's Air Ride** nicht um ein Jump'n'Run im typischen Kirby-Stil, sondern um ein ungewöhnliches Rennspiel, welches jedoch nie auf Konsole erschien. Danach hörte man für einige Zeit, mit Ausnahme eines Gastauftritts in **Super Smash Bros.**, nichts mehr von dem drolligen kleinen Helden. Vor kurzem gab Kirby dann aber doch noch sein Nintendo64-Debut, allerdings in einem Plattform-Abenteuer, das bis jetzt nur in Japan erschienen ist. Und das Warten hat sich gelohnt!

Zur Beruhigung für alle Kirby-Fans: **Kirby 64: The Crystal Shards** (so der Original-Titel) steht bezüglich Atmosphäre und Spielgefühl den alten Kirby-Klassikern in nichts nach! Diesmal muss Kirby eine entführte Fee aus den Klauen eines mysteriösen Unholds befreien und verstreute Kristalle einsammeln. Im Kampf mit den Bösewichtern kann er unzählige Spezialattacken ausführen, je nachdem, welchen Gegner er sich vorher einverleibt hat. Seine aberwitzigen Verwandlungskünste, z.B. als Pfeil und Bogen oder als gigantischer, rollender Steinbrocken, lassen wirklich kein Auge trocken! Freut euch also auf eines der abgedrehtesten Kirby-Abenteuer aller Zeiten!

BUMBADABUM AUF DEM GAME BOY COLOR

DONKEY KONG COUNTRY

Auf dem Game Boy Color ist der Affe los! Top-Entwickler Rare kündigte vor kurzem die Veröffentlichung von **Donkey Kong Country** auf Nintendos Handheld an. Dabei soll es sich um eine Umsetzung des Super Nintendo-Klassikers von 1994 handeln, wobei die Level neu überarbeitet wurden. Zusätzlich wird dieses affige Abenteuer völlig neue Bonus-Level und einen Zweispieler-Modus (via Universal GameLink-Kabel) beinhalten. Die Unterstützung des Game Boy Printer ist ein weiteres Feature, das für enormen Spielspaß sorgen wird.

Bereits die ersten Screenshots machen einen glänzenden Eindruck! Optisch ist **Donkey Kong Country**, durch gerenderte 3D-Grafik, einzigartig. Wunderschöne Farbgebung und detaillierte Sprites sorgen für einen wahren Augenschmaus. Und dass **Donkey Kong Country** auch spielerisch mit Software-Perlen wie **Super Mario Bros. Deluxe** mithalten kann, steht wohl außer Frage. Also auf zur fröhlichen Bananenjagd!

NEUES VOM DUO ANIMALE

BANJO-TOOIE™

Nach dem sensationellen Erfolg von Banjo-Kazooie folgt noch in diesem Jahr das zweite Abenteuer des tierischen Duos. Dabei erwarten euch acht riesige Welten und eine Unmenge von bekannten, aber auch ganz neuen

Charakteren. Besondere Aufmerksamkeit hat man diesmal den Gegnern im Spiel gewidmet: Sie sind größer, fieser und noch imposanter als im Vorgänger. Mindestens ein Minispiel und ebenfalls eine von Banjos berühmten Transformationen. Doch damit nicht genug: Sowohl Banjo als auch Kazooie werden in **Banjo-Tooie** eine Vielzahl neuer Moves erlernen können. Fest steht bereits jetzt, dass Kazooie diesmal auch den Rucksack ihres Freundes verlassen kann. So könnt ihr euch entscheiden, welche Spielsituation ihr mit Banjo und welche ihr lieber mit Kazooie bewältigen wollt. Als besonderen Gag präsentiert uns Rare einen dritten steuerbaren Charakter: Mumbo Jumbo, den beliebten Voodoo-Priester aus dem ersten Teil!

Natürlich dürfen auch Multiplayer-Games nicht fehlen: Mehr als ein Dutzend Party-Spiele für bis zu vier

Spieler wurden in **Banjo-Tooie** integriert. Abgerundet wird das Ganze von eindrucksvoller *state-of-the-art*-Technik, wie man sie aus dem Hause Rare gewohnt ist. Keine Frage, dass **Banjo-Tooie** Dolby Surround- und Widscreen-Optionen unterstützt und grafisch durchaus noch einen Tick eindrucksvoller ist als sein Vorgänger. Freut euch bereits jetzt auf ein Spiel der Extraklasse!

HIGH LIGHT

TUROK 3: DER INDIANER SPANNT DEN TEK-BOW

Nach dem letzten großen Abenteuer auf dem Nintendo64, in dem er den abgrundtief höllischen Primagen in die ebenso abgrundtiefen Gefilde der Hölle zurückgeschleudert hat, konntet ihr mit dem erst kürzlich erschienenen **Turok – Legenden des Verlorenen Landes** ein aufregendes Mehrspieler-Game erleben. Und nun holt der indianische Held zu einem weiteren Schlag aus:

Mit **Turok 3 – The Shadow of Oblivion** präsentiert Acclaim den bislang besten Titel in der Reihe der fantastischen Endzeitabenteuer! Die Entwickler der Acclaim Studios Austin (ehemals Iguana) haben die Turok-Engine optimiert, um einen grafisch und spielerisch noch perfekteren Ego-Shooter zu kreieren. Die Frame-Rate wurde verbessert, der Detailreichtum wurde noch erhöht, ein enorm umfangreicher Mehrspieler-Modus wurde integriert – und erstmals habt ihr die Möglichkeit, überall und jederzeit speichern zu können!

Daneben liegt **Turok 3 – The Shadow of Oblivion** eine sehr komplexe Storyline zu Grunde, euch stehen noch mehr Waffen zur Verfügung und ihr dürft mehr als 20 Level erforschen! (Unter anderem führt euch der Weg in eine Unterwasser-Militärbasis, zu den Ruinen einer Stadt aus ferner Zukunft und selbstverständlich auch wieder in die düsteren, exotischen

Welten des Verlorenen Landes.) Während ihr zwei Hauptcharaktere von Beginn an steuern könnt, habt ihr auch die Möglichkeit, über 25 versteckte Figuren zu erspielen. Der Mehrspieler-Modus schließlich wartet mit 48 Schauplätzen auf und ihr könnt euch dort in acht verschiedenen Modi knallharte Schlachten liefern. Ein atmosphärischer, orchestraler Soundtrack und jede Menge Sprachausgabe runden das fantastische Abenteuer ab!

Weitere Neuigkeiten werden folgen...

newsflash

mit ISS 2000 fit für die Europameisterschaft

Rechtzeitig zur Europameisterschaft erscheint Konamis **International Superstar Soccer 2000**! In dieser Ausgabe findet ihr einen ausführlichen Bericht zur neuen Fußball-Referenz auf dem Nintendo64. Damit ihr euch besser auf die Meisterschaft vorbereitet als z.B. die Deutsche Nationalmannschaft, verlosen wir zehnmal die brandneue 2000er-Edition des legendären Konsolenfußball-Klassikers! Und damit ihr auch richtig grübeln müsst, haben wir uns diesmal eine besonders schwierige Frage ausgedacht. Um den begehrten Sport-Hit euer Eigen nennen zu dürfen, müsst ihr nur unsere Frage richtig beantworten!

Wie heißt der legendäre, hünenhafte Mittelstürmer des HSV, der zusammen mit Spielern wie Manni Kalz und Felix Magath in den achtziger Jahren mehrmals deutscher Meister wurde?

Wenn ihr oder eure Eltern die Antwort wissen, dann schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 30. Juni an die bekannte Redaktionsadresse. (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

Rollenspiel fürs Nintendo64!

AIDYN CHRONICLES THE FIRST MAGE

Freunde von Action Adventures und Rollenspielen dürfen sich freuen: Mit **Aidyn Chronicles: The First Mage** erscheint noch in diesem Jahr ein reinrassiges RPG, das über alle Eigenschaften verfügt, die ein Rollenspiel

ausmachen: Ihr seid Herr über bis zu vier Charaktere und lenkt diese durch eine mittelalterliche Landschaft, um die mysteriöse Herkunft eures Hauptdarstellers Alaron aufzuklären. Dabei trefft ihr auf die verschiedensten Kreaturen, die euch gut oder böse gesonnen sind. Zum Gelingen eurer Mission tragen insgesamt zehn verschiedene Charaktere bei, von denen ihr jeweils vier in eure Party rekrutieren könnt. Dabei vermischt das Spiel Echtzeitsequenzen mit traditionellen Kampfbildschirm-Animationen. Erste Screenshots erinnern an Spiele wie **The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** oder die beiden Nintendo64-Titel der **Castlevania**-Serie.

Die schnellste Power Prämie...

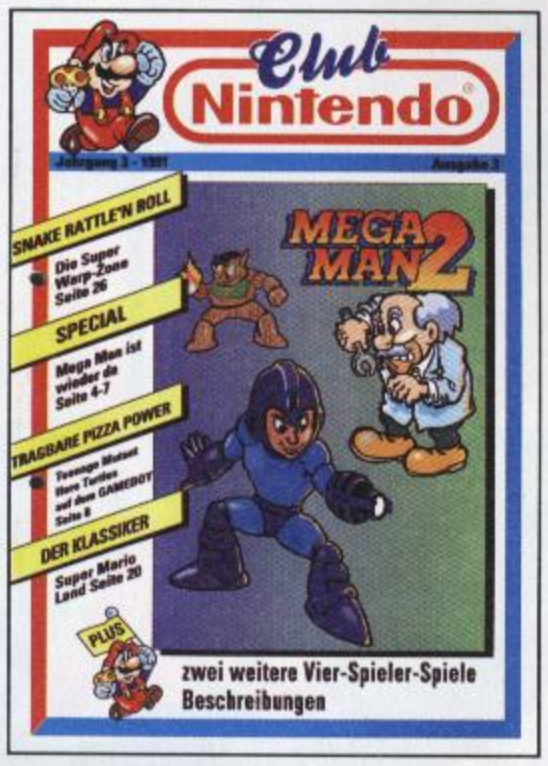
...seit es die Nintendo Soundtrack-Serie gibt!

Entschließt ihr euch jetzt für ein Abo des Club Nintendo-Magazins, erhaltet ihr obendrein den fetzigen Techno-Soundtrack des ultimativen Rennspektakels **Ridge Racer 64**! Der Soundtrack enthält elf brandheiße Up-Tempo-Hämmer, die euch bereits aus dem rasanten Racing Game bekannt sein dürften. Zudem werden euch die nächsten sechs Ausgaben des Club Nintendo-Magazins direkt nach Hause geliefert. Also: Kein Stress mehr, das Heft rechzeitig zu ergattern!

final stage

Damals...
Mega-Action mit MEGA MAN 2

Dr. Wily und seine Roboter sind zurück und machen Mega Man erneut das Leben schwer: Die Ausgabe 3 des Club Nintendo-Magazins feierte das Comeback des futuristischen Helden mit einem mehrseitigen Artikel über sein neuestes Abenteuer. Außerdem wurde ein neuer Auftritt der Teenage Mutant Hero Turtles angekündigt, und mit **Gauntlet II** ging die furiose Mehrspieler-Monster-Hauerei auf dem NES in die zweite Runde. Fantasy war auch angesagt bei **Gargoyle's Quest** (Game Boy) und **Solstice** (NES), zwei mittlerweile zu absoluten Klassikern avancierten Spielen der ersten Stunde. Neben den Spiele-Features zu neuen Spielen hatte diese Ausgabe selbstverständlich auch viele Tipps und Tricks auf Lager - z.B. wurde beschrieben, wo man in **Snake, Rattle 'n'Roll** die Superwarp-Zone findet. Außerdem gab es wie gewohnt Lesertipps, Mitarbeiter vom Club Nintendo stellten sich vor, und last but not least wurden wie immer Leserbriefe beantwortet. Ihr seht: Service und Infos en masse!



DR. MARIO'S tech talk

motion capturing

Unter Motion Capturing (von engl. „motion" = Bewegung und „to capture" = erfassen, einfangen) versteht man eine Technik, mit der man Bewegungsabläufe digitalisiert. Man verwendet Motion Capturing zum Beispiel, um die Bewegungen oder die Gestik und Mimik einer realen Person auf eine virtuelle Figur zu projizieren. Die am weitesten verbreitete Methode ist, mit Infrarot-Videokameras speziell festgelegte Punkte im 3D-Raum zu erfassen. Diese Punkte aus reflektierendem Material werden beispielsweise an den Schlüsselstellen des menschlichen Körpers (z.B. Kopf, Hände, Gelenke) angebracht und von mehreren Kameras aufgenommen. Die so entstandenen Filme werden dann von einem Computer ausgewertet. Dabei lokalisiert der Computer die unterschiedlichen Punkte im dreidimensionalen Raum anhand ihrer unterschiedlichen Lage zur jeweiligen Kamera und ermittelt so den Verlauf der Bewegung. Im Spiel wird anhand dieser Bewegungsverläufe dann zum Beispiel der virtuelle Körper einer Spielfigur animiert. Dadurch wirken die Bewegungen der Figur besonders lebensnah und authentisch.

Die Motion Capturing-Technik findet mittlerweile in sehr vielen Spielen Anwendung, vor allem aber in Fighting- und Sportspielen. Anders als z.B. bei Jump'n'Runs ist es bei solchen Spielen nämlich besonders wichtig, dass die Bewegungen der Charaktere möglichst realistisch wirken!

outlook

im nächsten heft...

pokémon snap

Erfahrt im Game of the Month-Feature mehr über die einzigartige und aufregende Pokémon-Fotosafari auf dem Nintendo64!

donkey kong country

Die langerwartete Game Boy Color-Umsetzung des Super Nintendo-Klassikers verspricht wieder bananenstarke Affen-Action!

aidyn chronicles

Fantasy-Fans aufgepasst! Mit **Aidyn Chronicles** erwartet euch ein faszinierendes Rollenspiel der Extraklasse!

file

FUNDSACHEN AUS DEN ARCHIVEN DER REDAKTION

Bunt soll die Welt wieder werden, voller Farben, voller Freude, voller Blumen, Schmetterlinge, voller Sonne und Liebe! So übernahmen denn, weiland im Sommer 1992, vier kleine Trolle die Aufgabe, die graue, vom bösen Overlord verwunschene Welt wieder knallig-bunt anzustreichen!

Farbwirbel sorgten damals für noch mehr bunte Power, als eindrucksvolle Waffen setzten die putzigen, liebenswerten Geschöpfe u.a. klebrige Cremetorten ein, und dank hilfreicher Bonusgegenstände (wie Eier, Mehl und Münzen) konnten sich die Zwerge gewandt zur Wehr setzen. Und sie verständigten sich bereits damals schon mit Lauten, mit denen sich heute die Teletubbies unterhalten!

So gestalteten die friedliebenden kleinen Kerlchen eine Welt voll Farbe, voll strahlendem Sonnenschein, voll Liebe, Friede und Freude - und vertrieben den bösen Overlord für immer aus ihrer Welt voller Harmonie und Eintracht...

Das psychedelisch-bunte Abenteuer, das sogar Jump'n'Run-Profis vor mitunter schwierige Sprungsequenzen stellte, hat auch bis heute nichts von seinem Charme verloren und ist dank des abgefahrenen Themas sicherlich eines der coolsten Spiele für das Super Nintendo gewesen. Peace, Brüder!

HALL OF FAME

Name: **Kirby**

wichtigste auftritte

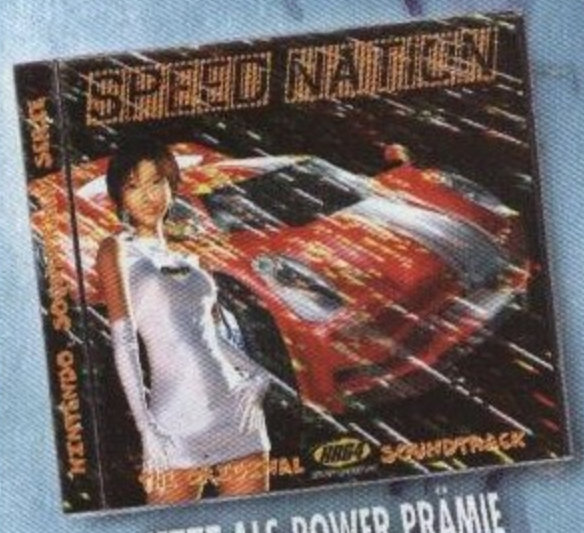
NES
Kirby's Adventure

Game Boy
Kirby's Dream Land
Kirby's Dream Land 2
Kirby's Block Ball
Kirby's Starstacker
Kirby's Pinball Land

Super Nintendo
Kirby's Dream Course
Kirby's Ghost Trap
Kirby's Fun Pak

CLUB Nintendo®

RETTET DIE ABOS!



JETZT ALS POWER PRÄMIE

POWER ABO

6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahm und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

Pikachu und du – Jetzt könnt ihr immer zusammen sein.

POKÉMON™*

SAMMELKARTENSPIEL

Du kennst Pikachu? Was für eine Frage!

Ab sofort kannst du alle Pokémon immer bei dir tragen: Mit diesem tollen Kartenspiel, das dir und deinen Freunden viel Spaß machen wird.

Schnapp dir so viele Pokémon wie möglich, trainiere sie gut und setze ihre Fähigkeiten im Wettkampf gegen andere Pokémon ein.

Werde der Meister-Trainer!

Schnapp' sie Dir alle!™

*© 1995, 1996 und 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Schnapp sie Dir alle! und das offizielle Nintendo Siegel sind Warenzeichen von Nintendo. WIZARDS OF THE COAST ist ein Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

AMIGO

Wizards of the Coast®

ADVERTISING SYSTEMS/CONCORD

PIKACHU UND DU - EIN STARKES TEAM!

Kompatibel mit dem Game Boy printer

© 1995-2000 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Erlebe eine abenteuerliche Reise mit Pikachu an deiner Seite. Denn gemeinsam seid ihr ein starkes Team - genau wie in der TV-Serie. In der Special Pikachu Edition ist eine neue Strategie gefragt. Es erwarten dich große Herausforderungen und ein völlig neuer Wettkampf-Modus. Aber mit Pikachus Hilfe kannst du immer rechnen. Wenn du dich besonders gut um ihn kümmerst, wirst du mit einer tollen Überraschung belohnt.

Die Gelbe Edition: Gemeinsam schnappt ihr sie alle!

Nintendo